10 MANUAL DE MOVIMIENTOS

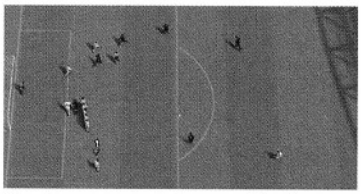
Podría decirse que entramos en una de las secciones más importantes para todos aquellos que recién estén aprendiendo a jugar.

A continuación veremos no solo las técnicas básicas para poder disputar un partido, sino también los movimientos más efectivos, vistosos y complicados a la hora de ejecutar, con excepción de los especiales.

66 MOVIMIENTOS SECRETOS

La ejecución de ciertos movimientos posee particularidades que los hace especiales. No todos son difíciles de realizar, pero hay que tener en cuenta ciertos aspectos, que veremos en esta sección.

72 TACTICAS Y ESTRATEGIAS



Muchas veces el desarrollo de un partido no dependerá de nuestras habilidades con la pelota en los pies, por lo que para no dejar nada librado al azar, lo mejor será planear una buena estrategia.

21 MASTER LEAGUE

Para esos días de lluvia que estamos solos en casa, nada mejor que jugar una Master League, la competencia distintiva de toda la saga Winning Eleven.

21 EXTRAS

Porque únicamente con ligas y partidos no alcanza para complacernos, Konami también nos ofrece una serie de extras bastante interesantes.

INTRODUCCION 4
Aprendiendo a Jugar 6

MANUAL DE MOVIMIENTOS
Indice 11
Defensa 17
Arqueros 22
Control de la Pelota 25
Gambeta 28
Pases 32
Centros 40
Remates 42
Corners 46
Tiros Libres 47
Laterales 49
Penales 51
Movimientos sin Pelota 52
Piruetas y Técnicas Especiales 53
Controlando de Estrategia 64
Controles Modo "Fix" 64
Árbitros 65
Movimientos Secretos 66
Movimientos Especiales 68
Movimientos "Super Cancel" 71

TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS
Introducción 73
Formaciones 73
Instrucciones a Jugadores 77
Instrucciones al Equipo 78
Cansancio y Fatiga 83

MASTER LEAGUE
Guía Básica 85
Creando una Master League 85
Estructura 88
Manejo del Equipo 89
Evolución de los Jugadores 91
Transferencias y Negociaciones 92

EXTRAS
WE-Shop 95
Edit Mode 97

EL FUTURO DE LA SAGA 100

INTRODUCCIÓN

Creo que no hay dudas de que el deporte argentino por excelencia es el fútbol. Podrán decir, y con razón, que el deporte tradicional es el pato, pero está claro que popularmente la nación argentina ha adoptado al fútbol como propio. Generaciones enteras acuden todos los domingos a la cancha para alentar con pasión a sus equipos, alejándose, aunque más no sea momentáneamente, de sus problemas. Incluso no es un error afirmar que este deporte forma parte de la vida de todos nosotros ya que por más que a algunos no les guste, no pueden aislarse del fervor que éste produce. Como no podía ser de otro modo, dentro del mundo de los videojuegos el fútbol no podía dejarse de lado, mucho menos en este país. Por lo tanto, durante décadas, muchos jugadores argentinos han podido disfrutar de distintos títulos de diversa calidad y género. Nombres como Actua Soccer, FIFA, Virtua Striker, Internacional Super Star Soccer, les resultarán familiares a muchas personas (entre las que me incluyo), aunque claro está, siempre hay una saga, una franquicia que se eleva por encima del resto.
Si tienen este libro en sus manos, obviamente sabrán que me refiero a aquel juego creado por Konami allá por 1995, y que decidieron llamar Winnning Eleven. A pesar de que algunas versiones solo fueron distribuidas en Japón, tardó muy poco tiempo en hacerse conocer en Occidente. La principal causa de su éxito arrasador fue ni más ni menos que la jugabilidad que ofrecía, completamente alejada del género arcade; ofreciendo una experiencia nunca antes vista. Se trataba, claro está, de las primeras versiones de una saga que evolucionaría progresivamente, pero ya se podía observar el rumbo que posteriormente tomaría. Igualmente pocos se imaginaron el colosal éxito a nivel mundial que en los años sucesivos alcanzaría Konami con la distribución de su título en Europa y América
En cuanto a la Argentina, podemos decir que se trata de un caso aparte. Prácticamente desde la aparición del maravilloso Winning Eleven 3, muchos de nosotros venimos jugando todas las versiones que posteriormente fueron lanzadas al mercado. Al principio se trató de todo un problema, debido a que el juego solo se conseguía por exportación y en un idioma inentendible. Sin embargo, esto no fue un inconveniente para muchos fans, quienes llegaron a realizar mods con ligas sudamericanas, traduciendo directamente del japonés gran parte de los textos que podíamos observar en pantalla. De allí en más, la cantidad de fanáticos fue creciendo a pasos agigantados, hasta convertirse en un icono de los videojuegos en nuestro país. En cada exposición que se celebra en cualquier lugar del país suele realizarse como mínimo un torneo de Winning Eleven, he incluso varios Cybercafés han sido equipados con una televisión y una consola para que los clientes puedan disfrutar del juego.
Pero a pesar de la enorme cantidad de personas que disfrutan diariamente de la mejor saga de fútbol de la historia, muy pocos realmente logran conocer todos sus secretos. Es que las posibilidades que ofrecen todos los apartados del juego son inmensas. Para describir a fondo todos los detalles serían necesarios varios libros como éste. Por lo tanto, nos pareció una buena idea analizar todo lo relacionado con la jugabilidad, especialmente la inmensa cantidad de movimientos que pueden ejecutarse con el pad tan solo combinando los distintos botones. Esto les servirá tanto a jugadores principiantes como expertos, ya que la tarea de dominar por completo todas las posibilidades disponibles en este último exponente de la saga, es como mínimo dificultosa. Nuestra idea es que con bastante práctica y utilizando este libro como guía, ustedes puedan mejorar considerablemente su nivel de juego. Igualmente deben tener en cuenta que en las páginas siguientes no encontrarán ningún truco o solución milagrosa para ganar todos los partidos, porque no la hay. Al tratarse de un simulador con todas las letras, lo único que puede hacerse es aumentar las chances de ganar mediante el dominio de todos los detalles del juego, lo que se logra mediante la práctica. Además, al igual que en la vida real, el resultado de los partidos que se disputan en el juego dependerá a veces de la suerte, pero en mayor medida de nuestra astucia a la hora de neutralizar al rival planteando una táctica inteligente. Entonces, mientras menos detalles dejen librados al azar, menos dependerán de la suerte para lograr una victoria. De esos detalles nos encargaremos en los siguientes capítulos.

PERO... ¿POR QUÉ ES EL MEJOR?

La respuesta es simple: Winning Eleven es el juego de fútbol que mejor representa los partidos de la realidad. A diferencia de su principal competidor, que a esta altura ni hace falta nombrar, el título de Konami es un simulador con todas las letras. No será posible gambetear a medio equipo con un defensor y definir mano a mano con el arquero, sino que necesitaremos planificar nuestro juego siguiendo determinados parámetros que también se aplican en la realidad. Varias estrategias y tácticas serán descriptas a continuación, por lo que si leen atentamente podrán encontrar soluciones para muchos de los problemas que podamos tener a la hora de disputar un partido.
Nunca se olviden que Winning Eleven es un simulador, por lo que deberemos tratar de jugar tal cual lo haríamos en la realidad.
Algunos dirán que simulador no es sinónimo de buen juego. Obviamente están en lo cierto. Pero en este caso, no estamos en presencia de un simple simulador, sino que Winning Eleven es probablemente el mejor juego de fútbol jamás creado. Todos los apartados han sido cuidados al extremo y prácticamente no habrá nada que podamos hacer en la realidad y no en el juego. En las últimas versiónes se han realizado varias mejoras tales como una nueva IA para los arqueros o un sistema de juego menos cortado y más fluido, con menos infracciones y más juego en equipo. Además, la versión para XBOX 360 incorpora unos gráficos más detallados, que ayudan a generar una atmósfera increíble.
En pocas palabras, Winning Eleven es el mejor porque recrea a la perfección todo lo que el fútbol significa para los aficionados y genera una pasión similar a la que trasmite dicho deporte.

UN POCO DE HISTORIA

Muy pocos sabrán que el inicio de la saga Winning Eleven se remonta al año 1995, haciendo su primera aparición en la por entonces joven consola de Sony, ni más ni menos que la ya legendaria Playstation. Konami ya tenía experiencia en el desarrollo de juegos de futbol, disponiendo en su haber a los excelentes International Superstar Soccer. Estos últimos se encontraban orientados más al género arcade que a la simulación, por lo que el lanzamiento del primer Winning Eleven fue un cambio radical. Distribuido en Europa bajo el nombre de Goal Storm y recibido muy tibiamente, ofrecía una jugabilidad realista, pero todavía manteniendo muchas características del género arcade. Los gráficos eran totalmente diferentes a los que pudieron observarse en los años venideros y todavía no llegaban a aprovechar ni la mitad del hardware de la consola. Un año más tarde salió a la venta la segunda edición, que mejoraba notoriamente varios aspectos aunque todavía no marcaba la diferencia con respecto a FIFA, el juego de EA Sports que dominaba holgadamente el mercado. El próximo título, Winning Eleven 3, fue lanzado en diciembre de 1997 y marcó el rumbo de lo que luego se convertiría en el simulador de fútbol más completo de la historia. Ya con esta versión, la popularidad de la saga de Konami empezaba a crecer considerablemente, incluso en nuestro país. Pero el despegue definitivo se produjo en mayo del '99, con la aparición de una maravillosa cuarta edición. No solo los jugadores fanáticos del fútbol se enamoraron de la sensación de simulación con todas las letras que se experimentaba en esta cuarta parte, sino también la prensa, que no escatimó en elogios y puntajes altísimos por más que solo fuese distribuida en Japón. Ya en el 2001, con la aparición de la nueva generación de consolas, nace la quinta versión, la cual mejoró no solo el aspecto gráfico sino también la jugabilidad, alcanzando niveles cada vez más altos de realismo. Desde ese momento, el universo Winning Eleven se fue expandiendo poco a poco y adquiriendo el nombre de Pro Evolution Soccer en Europa. También dejó de ser un título exclusivo para las consolas de Sony, por lo que se desarrollaron versiones para XBOX, Gamecube, GBA, PSP, PC, DS, 360 y hasta para los Arcades. A diferencia de lo que sucede con otros juegos que anualmente ofrecen una nueva edición, Konami se destaca por ofrecer mejoras en todo lo referente al aspecto jugable, pero no así en los gráficos donde poco ha cambiado desde el séptimo título de la saga. Desde este año, en el mercado americano se adoptó el nombre de "Winning Eleven: Pro Evolution Soccer", llegando actualmente a la edición 2008 que es la equivalente a la denominada Winning Eleven 11 en Japón o Pro Evolution Soccer 6 en Europa.

ALGUNAS CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA

En la siguiente guía se explicarán cada uno de los movimientos que pueden realizarse en la edición 2007 y 2008 de Winning Eleven. Casi todo lo que encontrarán en los siguientes capítulos se podrá aplicar a todas las versiones del juego (PC, PS2 y XBOX 360), con excepción de algunos detalles referentes al modo Master League y también al Edit Mode, que han sido suprimidos de la edición para XBOX 360.

COMPETENCIA CON FIFA

Lo que siempre diferenció al juego de Konami con respecto a su principal competidor, FIFA de EA Sports, fue su jugabilidad orientada a la simulación. A diferencia de lo que sucede en este último, en ningún Winning Eleven es posible convertir un gol idéntico a otro y raramente nos encontraremos con dos partidos similares. Además, el control de la pelota siempre se caracterizó por ser extremadamente realista, así como el "tiempo" de los encuentros, en donde es realmente difícil alcanzar resultados abultados dentro de los 90 minutos. Incluso tanto el comportamiento de los arqueros como la IA en general que ofrecen los juegos de la saga Winning Eleven, son claramente superiores a los que podemos encontrar en su rival directo. Ojo, con esto no estamos diciendo que los FIFA son malos juegos, todo lo contrario. Pero aquellos fanáticos del fútbol, amantes de la simulación, definitivamente eligen a Winning Eleven como su juego de cabecera.

AÑO	VERSION	PLATAFORMA
1995	Winning Eleven	Playstation
1995	J-League Winning Eleven	Playstation
1996	J-League Winning Eleven '97	Playstation
1997	Winning Eleven 3	Playstation
1998	Winning Eleven 3 WorldCup France '98	Playstation
1999	Winning Eleven 4	Playstation
2000	Winning Eleven 2000	Playstation
2001	Winning Eleven 5	PS2
2001	J-League Winning Eleven 5	PS2
2001	Winning Eleven 5 Final Evolution	PS2
2002	Winning Eleven Arcade Game Style	Arcade
2002	Winning Eleven	GBAdvance
2002	Winning Eleven 6	PS2
2002	J-League Winning Eleven 6	PS2
2002	J-League Winning Eleven Advance 2002	GBAdvance
2003	Winning Eleven 6 Final Evolution	PS2
2003	Winning Eleven 6 Final Evolution	GameCube
2003	Winning Eleven 6 Final Evolution	PS2
2003	Winning Eleven 6 International	PS2
2003	Winning Eleven 7	PS2
2003	Winning Eleven Arcade Game Style 2003	Arcade
2003	J-League Winning Eleven Tactics	PS2
2004	Winning Eleven 7 International	PS2
2004	Winning Eleven 7 International	PC
2004	Winning Eleven 8	PS2
2004	J-League WE 8 Asia Championship	PS2
2004	K-League WE 8 Asia Championship	PS2
2005	Winning Eleven 8 International	PS2
2005	Winning Eleven 8 International	Xbox
2005	Winning Eleven 8 International	PC
2005	Winning Eleven 8 LiveWare Evolution	PS2
2005	Winning Eleven 9	PS2
2005	Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution	PSP
2005	J-League WE 9 Asia Championship	PS2
2005	K-League WE 9 Asia Championship	PS2
2005	WE 8 Tactics European Club Soccer	PS2
2006	Winning Eleven 9 Bonus Pack	PS2
2006	Winning Eleven 9 LiveWare Evolution	PS2
2006	Winning Eleven 9 International	PS2
2006	Winning Eleven 9 International	Xbox
2006	Winning Eleven 9 International	PC
2006	Winning Eleven 9 International	PSP
2006	Winning Eleven 10	PS2
2006	J-League WE 10 + Europe League '06 '07	PS2
2006	WE 2006 Arcade Championship	Arcade
2006	Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution	PSP
2006	Winning Eleven X	Xbox 360
2007	WE: Pro Evolution Soccer 2007	PS2
2007	WE: Pro Evolution Soccer 2007	Xbox 360
2007	WE: Pro Evolution Soccer 2007	PSP
2007	WE: Pro Evolution Soccer 2007	PC

Aprendiendo a Jugar

Este capítulo cortito está dedicado exclusivamente a aquellos que nunca hayan jugado un título de la saga anteriormente. A continuación encontrarán una guía detallada de los controles básicos, así como una leve revisión de los modos de juego y una guía paso a paso para saber que hacer al momento de disputar el primer partido. Aquellos jugadores experimentados, podrán pasar directamente al Manual de Movimientos.

EMPEZANDO A DISFRUTAR

Una de las características principales de WE es su increíble nivel de adicción y realismo. Se trata de un simulador con todas las letras, pero diseñado para poder ser disfrutado por un gran número de jugadores. Dispondremos de más de 100 tipos de comandos que serán necesarios para realizar distintas técnicas y piruetas.
La curva de aprendizaje inicial puede parecer un tanto elevada, pero no se sorprendan si al poco tiempo ya disponen de un nivel discreto. La única forma de progresar será la práctica. También podrán leer todo este libro para saber la teoría que deberán poner en práctica durante los partidos.

CONTROLES BÁSICOS

PLAYSTATION

CON LA PELOTA	
✣	Movimiento
L	Movimiento
R	Piruetas y pases manuales (presionando R3)
⊗	Pase corto y cabezazo
□	Disparo al arco y cabezazo
○	Pase largo y centros
△	Pase en habilitación
L1	Cambiar de Jugador
R1	Correr
L2	Estrategia
R2	Gambeta lenta y Controles Especiales
R3	Activar la función de pases manuales
START	Menú de Pausa

SIN LA PELOTA	
✣	Movimiento
L	Movimiento
⊗	Entrada/Aplicar Presión
□	Pedir Asistencia
○	Barrida
△	Botón del Arquero
L1	Cambiar de jugador
R1	Correr
L2	Estrategia
R2	Botón para controles especiales

XBOX 360

CON LA PELOTA	
✣	Movimiento
L	Movimiento
R	Piruetas y pases manuales (presionando **R**)
Ⓐ	Pase corto y cabezazo
Ⓧ	Disparo al arco y cabezazo
Ⓑ	Pase largo y centros
Ⓨ	Pase en habilitación
LB	Cambiar de Jugador
RB	Correr
LT	Estrategia
RT	Gambeta lenta y Controles Especiales
R	Activar la función de pases manuales
START	Menú de Pausa

SIN LA PELOTA	
✣	Movimiento
L	Movimiento
Ⓐ	Entrada/Aplicar Presión
Ⓧ	Pedir Asistencia
Ⓑ	Barrida
Ⓨ	Botón del Arquero
LB	Cambiar de jugador
RB	Correr
LT	Estrategia
RT	Botón para controles especiales

CONTROLES DEL MENÚ

FUNCION	PLAYSTATION	XBOX 360	PC
Mover el cursor	✣	✣	✣
Seleccionar/Confirmar	⊗	Ⓐ	Botón de Pase Corto Predeterminado
Cancelar/Volver atrás	△	Ⓑ	Botón de Pase en Habilitación Predeterminado
Pantalla de Ayuda	**SELECT**	**BACK**	Configurar Botón

CONTROLES EN PC

No hay un control por defecto en PC ya que lo ideal sería utilizar el gamepad de XBOX 360 o uno similar al de Playstation2. Obviamente, también podremos configurar el teclado según más cómodo nos parezca.

MENÚ PRINCIPAL

A continuación haremos una breve reseña acerca de lo que encontraremos en el menú principal del juego. Incluye distintas competiciones y modos de juego, además del menú de opciones.

MATCH (PARTIDO)

La mejor opción para jugar partidos rápidos en modo multiplayer o single player. Revisen la sección "Primer Partido" en las próximas páginas para aprender cómo configurar nuestros primeros encuentros. Además de jugar partidas multiplayer Standard, podrían probar la nueva opción "Home and Away" (Local y Visitante) para disputar dos partidos con los mismos equipos.

MASTER LEAGUE

El modo de juego single player más importante, en donde deberemos dirigir un equipo desde las categorías más bajas hasta hacerlo salir campeón de las competiciones europeas. Podremos aprender más de este modo de juego en los siguientes capítulos. En los torneos disputados vía online, solo podremos controlar equipos creados en este modo. Esto puede llevarnos un poco de tiempo, por lo que es altamente recomendable empezar a disputar una Master League lo antes posible.

LEAGUE (LIGA)

Mediante este modo de juego, podremos disputar de una competición entre tres y veinte equipos o selecciones nacionales. Todos esos equipos pueden ser controlados manualmente. El número de jugadores presentes no influirá realmente en el desarrollo de la liga. Es una buena opción para jugar en multiplayer con amigos.

CUP (COPA)

Podremos elegir una gran variedad de torneos eliminatorios predefinidos, para disputar con equipos reales o selecciones nacionales. En caso de que deseemos un mayor nivel de personalización, podremos crear una copa por nosotros mismos, la "Konami Cup". Para partidas en multiplayer, lo mejor será crear partidas que incluyan una zona de grupos, para luego pasar a una ronda eliminatoria clásica. Este tipo de competiciones funcionará mejor utilizando 4, 8, 16 o 32 equipos.
Al ganar las competiciones predefinidas, iremos acumulando WE Points que nos servirán para destrabar los numerosos extras que tiene el juego.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)

Esta es la opción ideal para mejorar nuestras habilidades como jugador de Winning Eleven o simplemente practicar determinados movimientos. Dispondremos no sólo de un entrenamiento libre, en el cual será posible practicar lo que deseemos sin ningún tipo de restricciones, sino también distintos desafíos que nos ayudarán a dominar distintas técnicas. Se trata de una opción muy importante para que los jugadores novatos mejoren sus habilidades.

EDIT (EDICIÓN)

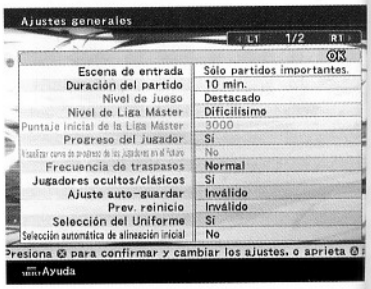
Esta opción nos permitirá modificar la apariencia, características y nombres de los equipos y jugadores presentes en este WE. Podremos realizar transferencias entre equipos, alterar formaciones, rediseñar vestimentas, y hasta pasar horas creando equipos completamente de cero. En varias oportunidades nos aparecerá un icono en el costado izquierdo de la pantalla que indicará que estará disponible la opción de ayuda. Simplemente deberemos presionar el botón especificado para obtener ayuda.

OPTIONS (OPCIONES)

Visiten esta pantalla para modificar las distintas preferencias audiovisuales o jugables; para acceder al "WE Museum", en donde podremos repasar nuestra lista de trofeos, y por último para gastar WE Points en el "WE Shop" y así destrabar opciones secretas.

INTERNATIONAL CHALLENGE (PARTIDO INTERNACIONAL)

Se trata de un nuevo modo de juego, en el que básicamente podremos emular un Mundial de Fútbol. Deberemos elegir entre tres regiones para disputar la ronda clasificatoria y luego elegir la selección nacional a dirigir. Durante la ronda clasificatoria, podremos convocar a un máximo de 18 jugadores por partido. Esto nos permitirá cambiar jugadores suspendidos o lesionados según más nos convenga. Cuando clasifiquemos para disputar la ronda final (el equivalente al Mundial) podremos elegir un equipo único de 23 jugadores. Vale mencionar que los futbolistas se cansarán si disputan muchos partidos seguidos, por lo que será necesario rotar el equipo ante los rivales más débiles.



RANDOM SELECCIÓN MATCH (PARTIDOS DE SELECCIÓN AL AZAR)

Otra nueva opción de este WE, en donde se seleccionarán dos equipos con los mejores jugadores de un continente específico, o en todo caso, de dos, tres o cuatro equipos en particular.

NETWORK (ONLINE)

Si disponemos del hardware y la conexión necesarios, podremos disputar distintas competencias contra otros jugadores del mundo.

PRIMER PARTIDO

Esta sección será de utilidad sólo a los jugadores novatos, que aún no sepan que pasos realizar para disfrutar de un buen partido de fútbol. Para empezar, seleccionemos la opción "Match" en el menú principal, y luego elijamos "Exhibition".

PLAYER SETTINGS (CONFIGURACIÓN PERSONAL)

Para comenzar nuestro primer partido, simplemente seleccionemos OK para movernos desde esta pantalla. Con un poco más de práctica, desde esta pantalla podremos configurar distintas características del control, que veremos más adelante en detalle.

SELECT TEAM (SELECCIONAR EQUIPO)

En esta pantalla, deberemos seleccionar el club o país con el que deseemos jugar y a su rival. Si se trata de nuestro primer partido, lo ideal sería elegir un equipo lleno de estrellas y jugar contra otro menos dotado técnicamente. El diagrama que aparecerá en el centro de la pantalla servirá para indicar el poderío relativo de ambos equipos.

STRIP SELECTION (SELECCIONAR EQUIPACIÓN)

Aquí simplemente deberemos elegir con qué tipo de indumentaria jugarán ambos equipos. Lo ideal sería seleccionar dos camisetas de colores diferentes, para de ese modo evitar todo tipo de confusión.

GENERAL SETTINGS (AJUSTES GENERALES)

En esta pantalla podremos configurar distintas opciones que afectarán directamente al partido, tales como el nivel de dificultad. Lo mejor sería, jugar en el menor nivel de dificultad en un principio y luego ir subiéndolo progresivamente. También podremos configurar otros detalles tales como el clima o el estadio en donde se disputará el partido.

FORMATION SETTINGS (AJUSTES DE FORMACIÓN)

Esta pantalla será vital para el desarrollo del partido y la analizaremos en detalle durante los siguientes capítulos. Si estamos contentos con el equipo predeterminado, podremos simplemente empezar el partido. En caso de que creamos conveniente realizar algunos cambios, podremos realizarlos a gusto, pero necesitaremos de bastante práctica para no equivocarnos.

PAUSE MENU (MENÚ DE PAUSA)

Si presionamos el botón de pausa en cualquier momento, podremos acceder al Menú de Pausa. Desde allí, podremos acceder al menú de formación, salir del partido o cambiar una gran variedad de opciones. Antes de empezar a disputar el partido, deberemos considerara dos opciones:

TIPO DE CÁMARA

Por defecto, la cámara estará configurada en "Normal Long". La elección de una u otra es una cuestión estrictamente personal y en la que tendremos que tener en cuenta varios factores. En caso de seleccionar una cámara muy cercana al balón, será necesario darle una mayor importancia al radar que con una cámara que nos permite ver el juego desde lejos.

BARRA DE "STAMINA"

Esta barra estará desactivada por defecto. Sin embargo, puede resultar muy útil su activación debido a que podremos observar que tan cansado se encuentra un jugador sin la necesidad de acceder al menú de formación.

ENTRETIEMPO Y FINAL DEL PARTIDO

En ambas ocasiones podremos revisar las estadísticas de nuestro equipo. Una vez finalizado el partido, podremos ver el puntaje que recibió cada jugador por su actuación dentro del campo. Por último, al término de cada partido, obtendremos 50 WE Points, cualquiera sea el resultado.

Manual de Movimiento

Todos los movimientos, tantos como para convertirse en Maradona y no morir en el intento

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁGINA
Defensa	Cambio de Jugador	**L2**	**LB**	Botón predeterminado para cambiar de jugador	17
Defensa	Correr	**R1** + ✣	**RB** + ✣	Botón para correr predeterminado + ✣	17
Defensa	Entrada suave/ Presión	Mantener presionado ⊗ para que el jugador presione al rival y automáticamente intente quitarle la pelota.	Mantener presionado Ⓐ para que el jugador presione al rival y automáticamente intente quitarle la pelota.	Mantener presionado el botón de pase predeterminado para que el jugador presione al rival y automáticamente intente quitarle la pelota.	18
Defensa	Entrada suave	⊗ para trabar la pelota presionando al rival	Ⓐ para trabar la pelota presionando al rival	Botón de pase predeterminado para trabar la pelota presionando al rival	18
Defensa	Presión (IA)	Mantener presionado □	Mantener presionado Ⓧ	Mantener presionado el botón de remate predeterminado	19
Defensa	Barrida	○	Ⓑ	Botón de pase largo predeterminado	19
Defensa	Despeje con el pie	□ cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo	Ⓧ cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo	Botón de remate predeterminado cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo	20
Defensa	Despeje con la cabeza	□ cuando la pelota está en el aire	Ⓧ cuando la pelota está en el aire	Botón de remate predeterminado cuando la pelota está en el aire	20
Defensa	Esperar la resolución	Mover el ✣ en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor	Mover el ✣ en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor	Mover el direccional en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor	20
Arqueros	Salir a cortar	Mantener presionado △	Mantener presionado Ⓨ	Mantener presionado el botón de pase en habilitación predeterminado	22
Arqueros	Control Manual del Arquero	Mantener presionado **L1** + △	Mantener presionado **LB** + Ⓨ	Mantener presionado el botón de cambio de jugador predeterminado + botón de pase en habilitación predeterminado	22
Arqueros	Saque desde el arco con las manos	○ ó □ + ✣	Ⓐ ó Ⓧ + ✣	Botón de Pase Largo Predeterminado o Botón de Remate Predeterminado + ✣	22
Arqueros	Lanzamiento con las Manos	⊗ + ✣	Ⓐ + ✣	Botón de Pase Predeterminado + ✣	23
Arqueros	Salir jugando	Soltar el ✣ y luego apretar **R1**	Soltar el ✣ y luego apretar **RB**	Botón para correr predeterminado + ✣	23
Arqueros	Saque largo desde el arco	○	Ⓑ	Botón de Pase Largo Predeterminado	23
Arqueros	Saque Corto desde el arco	⊗	Ⓐ	Botón de Pase Corto predeterminado	24
Control de la pelota	Dominando el balón	✣	✣	✣	25
Control de la pelota	Parando la pelota con el pecho	Mantener presionado **R1** a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, complementar utilizando el ✣	Mantener presionado **RB** a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, complementar utilizando el ✣	Mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, complementar utilizando el ✣	25
Control de la pelota	Dominando el balón y lanzándolo en velocidad hacia adelante	Mantener presionado **R1** y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase	Mantener presionado **RB** y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase	Mantener presionado el botón para correr predeterminado y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase	25
Control de la pelota	Matando la velocidad de la pelota	**R2** + ✣ a la hora de recibir un pase corto	**RT** + ✣ a la hora de recibir un pase corto	Botón Para Movimientos Especiales Predeterminado + ✣ a la hora de recibir un pase corto	26
Control de la pelota	Parar la pelota y girar hacia el arco	Mantener presionado **R2**	Mantener presionado **RT**	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales	26
Control de la pelota	Correr en la misma dirección del pase	**R1** + ✣ hacia la dirección del balón	**RT** + ✣ hacia la dirección del balón	Botón para Correr Predeterminado + ✣ hacia la dirección del balón	26

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁG
Control de la pelota	Protegiendo la pelota con el cuerpo	No apretar el ✣ , ni cualquier otro botón	No apretar el ✣ , ni cualquier otro botón	No apretar el ✣ , ni cualquier otro botón	2
Gambeta básica	Gambeta simple	✣	✣	✣	2
Gambeta básica	Paso al costado	**R2** + ✣ hacia un costado con respecto a la dirección del jugador	**RT** + ✣ hacia un costado con respecto a la dirección del jugador	Botón para Movimientos Especiales Predeterminado + ✣ hacia un costado con respecto a la dirección del jugador	2
Gambeta básica	Corriendo con la pelota	✣ + **R1**	✣ + **RB**	✣ + Botón para Correr Predeterminado	2
Gambeta básica	Gambeta lenta 1	Mantener presionado el ✣ y **R2** en una dirección específica	Mantener presionado el ✣ y **RT** en una dirección específica	Mantener presionado el ✣ y Botón para Movimientos Especiales Predeterminado en una dirección específica	2
Gambeta básica	Gambeta lenta 2	Soltar el ✣ cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección	Soltar el ✣ cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección	Soltar el ✣ cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección	2
Gambeta básica	Corriendo con la pelota: Pateando el balón hacia adelante	Mientras estamos corriendo, presionar el ✣ hacia delante dos veces	Mientras estamos corriendo, presionar el ✣ hacia delante dos veces	Mientras estamos corriendo, presionar el ✣ hacia delante dos veces	2
Gambeta básica	Corriendo con la pelota: Pateando el balón hacia costado	Mantener presionado **R1** + **R2** y presionar el ✣ a 45° de la posición en que está corriendo el jugador	Mantener presionado **RT** + **RB** y presionar el ✣ a 45° de la posición en que está corriendo el jugador	Mantener presionado Botón de correr + Botón para Movimientos Especiales y presionar el ✣ a 45° de la posición en que está corriendo el jugador	3
Gambeta básica	Freno rápido pisando la pelota	Soltar el ✣ y luego presionar **R1**	Soltar el ✣ y luego presionar **RB**	Soltar el ✣ y luego presionar el Botón para Correr Predeterminado	3
Gambeta básica	Freno rápido pisando la pelota seguido de un giro hacia el arco	Soltar el ✣ y luego presionar **R2**	Soltar el ✣ y luego presionar **RT**	Soltar el ✣ y luego apretar el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado	3
Gambeta básica	Ocultando la pelota	Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el ✣	Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el ✣	Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el ✣	3
Pases	Pase corto	⊗ + ✣	Ⓐ + ✣	Botón de pase predeterminado + ✣	3
Pases	Toque de primera	⊗ + ✣, antes de que el jugador controle la pelota	Ⓐ + ✣, antes de que el jugador controle la pelota	Botón de Pase Predeterminado + ✣, antes de que el jugador controle la pelota	3
Pases	Pase corto potente	Mantener presionado ⊗ + ✣	Mantener presionado Ⓐ + ✣	Mantener presionado el Botón de Pase Predeterminado + ✣	3
Pases	Pase de cabeza	⊗ + ✣, cuando la pelota está en el aire	Ⓐ + ✣, cuando la pelota está en el aire	Botón de Pase Predeterminado + ✣, cuando la pelota está en el aire	3
Pases	Taco	Soltar el direccional, presionar ⊗ después rápidamente apretar el direccional en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador	Soltar el direccional, presionar Ⓐ después rápidamente apretar el direccional en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador	Soltar el ✣, presionar el Botón de Pase Predeterminado, después rápidamente apretar el ✣ en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador	3
Pases	Pase largo	✣ + ◎ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.	✣ + Ⓑ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.	✣ + Botón de Pase Predeterminado hasta que la barra de po-der alcance la potencia deseada.	3
Pases	Pase Largo con Precisión	Mantener presionado **R2** + ◎, ✣ para apuntar	Mantener presionado **RT** + Ⓑ, ✣ para apuntar	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado + Botón de Pase Largo Predeterminado, ✣ para apuntar	3
Pases	Pase Largo de Primera	✣ + ◎ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.	✣ + Ⓑ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado antes de que el jugador controle un pase	3
Pases	Pase en habilitación	△ + ✣	Ⓨ + ✣	Botón de Pase en Habilitación Predeterminado + ✣	3
Pases	Pase en Habilitación (Fuerte)	Mantener presionado △ + ✣	Mantener presionado Ⓨ + ✣	Mantener presionado el Botón de Pase en Habilitación + ✣	3
Pases	Pase en Habilitación de Primera	△ + ✣ antes de que el jugador controle la pelota	Ⓨ + ✣ antes de que el jugador controle la pelota	Botón de Pase en Habilitación Predeterminado + ✣ antes de que el jugador controle la pelota	3
Pases	Pase en Habilitación por Arriba	**L1** + △ + ✣	**LB** + Ⓨ + ✣	Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + Botón de Pase en Habilitación Predeterminado + ✣	3

PÁGINA	ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁGINA
27	Pases	Pared	**L1** + ⊗ + ✣ al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar △ para devolver la pelota	**LB** + Ⓐ + ✣ al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar Ⓨ para devolver la pelota	Botón para Cambio de Jugador Predeterminado + Botón de Pase Predeterminado + ✣ al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar el Botón de Pase en Habilitación Predeterminado para devolver la pelota	36
28	Pases	Pared con Devolución por Arriba	**L1** + ⊗ + ✣ para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar ◎	**LB** + Ⓐ + ✣ para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar Ⓑ	Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + Botón de Pase Predeterminado + ✣ para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar el Botón de Pase Largo Predeterminado para devolver la pelota.	36
28	Pases	Tocando y yendo a buscar	Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar **R2** para indicarle que corra hacia adelante	Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar **RT** para indicarle que corra hacia adelante	Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar el Botón para Movimientos Especiales para indicarle que corra hacia adelante	37
29	Pases	Pase Corto Manual	Mantener presionado **R** en la dirección que deseemos, luego presionar **R3** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado **R** en la dirección que deseemos, luego presionar **R** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado **R** en la dirección que deseemos, luego presionar el Botón para Activar Pases Manuales hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	37
29	Pases	Pase Largo Manual	Mantener presionado **L1**, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar **R3** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado **LB**, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar **R** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar el Botón para Activar Pases Manuales Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	37
30	Pases	Pase Largo Manual con Precisión	Mantener presionado **L1** + **R2**, apretar **R** en la dirección elegida y finalmente presionar **R3** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado **LB** + **RT**, apretar **R** en la dirección elegida y finalmente presionar **R** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterinado + Botón para Movimientos Especiales, apretar R en la dirección elegida y finalmente presionar el Botón para Pases Manuales Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.	38
30	Centros	Centro largo	✣ + ◎	✣ + Ⓑ	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado	40
30	Centros	Centro de potencia intermedia	✣ + ◎ x2	✣ + Ⓑ x2	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado x2	40
31	Centros	Centro de Alta Precisión	Mantener presionado **R2** y apretar ✣ + ◎ ó ✣ + ◎ x2	Mantener presionado **RT** y apretar ✣ + Ⓑ ó ✣ + Ⓑ x2	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales y apretar ✣ + Botón de Pase Largo ó ✣ + Botón de Pase Largo x2	41
32	Centros	Centro Bajo	✣ + ◎ x3	✣ + Ⓑ x3	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado x3	41
32	Centros	Centro Manual	**L1** + ◎ + ✣	**LB** + Ⓑ + ✣	Botón de Cambio de Jugador + Botón de Pase Largo + ✣	41
32	Remates	Remate	▢ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, ✣ para apuntar	Ⓧ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, ✣ para apuntar	Botón de Disparo Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, ✣ para apuntar	42
33	Remates	Remate a colocar	▢ + ✣ para realizar el remate, **R2** cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + ✣ para realizar el remate, **RT** cuando aparezca la barra de poder	Botón de Remate Predeterminado + ✣ para realizar el remate, Botón para Movimientos Especiales cuando aparezca la barra de poder	42
33	Remates	Remate por Arriba (Emboquillada) 1	**L1** + ▢, ✣ para apuntar	**LB** + Ⓧ, ✣ para apuntar	Botón para Cambiar de Jugador + Botón de Disparo Predeterminado, ✣ para apuntar	42
33	Remates	Remate por Arriba (Emboquillada) 2	▢ + ✣ para efectuar el remate, **R1** cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + ✣ para efectuar el remate, **RB** cuando aparezca la barra de poder	Botón de Disparo Predeterminado + ✣ para efectuar el remate, Botón para Correr Predeterminado cuando aparezca la barra de poder	43
34	Remates	Remates y cabezazos ofensivos de primera	▢ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, ✣ para apuntar	Ⓧ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, ✣ para apuntar	Botón de Disparo Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar	43
34	Corners	Apuntar	✣ hacia la derecha o izquierda	✣ hacia la derecha o izquierda	✣ hacia la derecha o izquierda	46
35	Corners	Estándar	◎	Ⓑ	Botón de Pase Predeterminado	46
35	Corners	Alto y Lento	Mantener presionado **R2** + ◎	Mantener presionado **RT** + Ⓑ	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + Botón de Pase Largo Predeterminado	46
35	Corners	Fuerte y a media altura	◎ + ✣ hacia arriba	Ⓑ + ✣ hacia arriba	Botón de Pase Largo Predeterminado + ✣ hacia arriba	46
35	Corners	Con Comba	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	46
36	Corners	Por abajo	◎ + ✣ hacia abajo	Ⓑ + ✣ hacia abajo	Botón de Pase Largo Predeterminado + ✣ hacia abajo	46

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁG
Corners	Corner Corto	⊗	Ⓐ	Botón de Pase Predeterminado	46
Tiros Libres	Tiro Libre Rápido	**L1** + **R1** + ✣ después de que suene el silbato del árbitro	**LB** + **RB** + ✣ después de que suene el silbato del árbitro	Botón de Cambio de Jugador + Botón para Correr + ✣ después de que suene el silbato del árbitro	47
Tiros Libres	Remate Estándar	□	Ⓧ	Botón de Disparo	47
Tiros Libres	Remate Muy Potente	□ + ✣ hacia arriba	Ⓧ + ✣ hacia arriba	Botón de Disparo + ✣ hacia arriba	47
Tiros Libres	Remate Suave a Colocar	□ + ✣ hacia abajo	Ⓧ + ✣ hacia abajo	Botón de Disparo + ✣ hacia abajo	47
Tiros Libres	Remate Potente	□ + △ cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + Ⓨ cuando aparezca la barra de poder	Botón de Disparo + Botón de Pase en Habilitación cuando aparezca la barra de poder	47
Tiros Libres	Remate Suave	□ + ⊗ cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + Ⓐ cuando aparezca la barra de poder	Botón de Disparo + Botón de Pase cuando aparezca la barra de poder	47
Tiros Libres	Agregando Comba	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	✣ hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	47
Tiros Libres	Cambiarle la trayectoria al balón	Luego elegida una dirección, presionar **L1** para cambiarla hacia la izquierda o **R1** para cambiarla hacia la derecha	Luego elegida una dirección, presionar **LB** para cambiarla hacia la izquierda o **RB** para cambiarla hacia la derecha	Luego elegida una dirección, presionar el Botón para Cambio de Jugador para cambiarla hacia la izquierda o el Botón para Correr para cambiarla hacia la derecha	47
Tiros Libres	Pase Largo/Centro	○	Ⓑ	Botón de Pase Largo	47
Tiros Libres	Pase Largo Preciso	**R2** + ○	**RT** + Ⓑ	Botón para Movimientos Especiales + Botón de Pase Largo	47
Tiros Libres	Centro al ras del piso	○ + ✣ hacia abajo	Ⓑ + ✣ hacia abajo	Botón de Pase Largo + ✣ hacia abajo	47
Tiros Libres	Pase Corto	⊗	Ⓐ	Botón de Pase	47
Tiros Libres	Pase en Habilitación	△	Ⓨ	Botón de Pase en Habilitación	47
Tiros Libres	Agregar un pateador	Mantener presionado **L1** + **R1**	Mantener presionado **LB** + **RB**	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + Botón de correr predeterminado	47
Tiros Libres	Segundo pateador lanza un centro	Mantener presionado **L1** a la hora de lanzar un centro con ○	Mantener presionado **LB** a la hora de lanzar un centro con Ⓑ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador a la hora de lanzar un centro con el Botón de Pase Largo	47
Tiros Libres	Segundo pateador le toca la pelota al primero	Mantener presionado **L1** y apretar ⊗	Mantener presionado **LB** y apretar Ⓐ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador y apretar el Botón de Pase	47
Tiros Libres	Segundo pateador remata al arco	Mantener presionado **L1** a la hora de patear al arco con □	Mantener presionado **LB** a la hora de patear al arco con Ⓧ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador a la hora de patear al arco con el Botón de Disparo	47
Tiros Libres: Defensa	Saltar con los jugadores de la barrera	□	Ⓧ	Botón de Disparo	48
Tiros Libres: Defensa	Quedarse quieto con los jugadores de la barrera	⊗	Ⓐ	Botón de Pase	48
Tiros Libres: Defensa	Hacer que los jugadores de la barrera se adelanten y salten	○	Ⓑ	Botón de Pase Largo	48
Tiros Libres: Defensa	Hacer que los jugadores se adelanten pero que no salten	⊗ + ○	Ⓑ + Ⓐ	Botón de Pase Largo + Botón de Pase	48
Tiros Libres: Defensa	Movimiento Random de la Barrera	No presionar ningún botón	No presionar ningún botón	No presionar ningún botón	48
Tiros Libres: Defensa	Mover al arquero detrás de la barrera	△	Ⓨ	Botón de Pase en Habilitación	48
Laterales	Saque corto	✣ + ⊗	✣ + Ⓐ	✣ + Botón de Pase Predeterminado	49

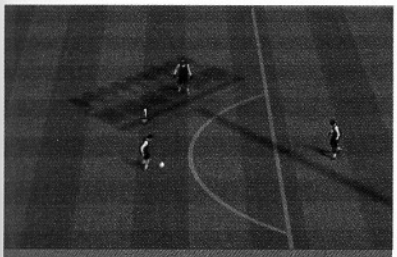
PÁGINA	ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁGINA
46	Laterales	Saque Largo	✣ + ◯	✣ + Ⓑ	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado	49
47	Laterales	Lateral en habilitación	✣ + △	✣ + Ⓨ	✣ + Botón de Pase en Habilitación Predeterminado	49
47	Laterales	Saque Corto (Manual)	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar **R3**	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar **R**	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales	50
47	Laterales	Saque Largo (Manual)	Mantener presionado **L1** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R3**	Mantener presionado **LB** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R**	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales	50
47	Penales	Controlando al Pateador	✣ + ▢	✣ + Ⓧ	✣ + Botón de Disparo Predeterminado	51
47	Penales	Controlando al Arquero	✣	✣	✣	51
47	Movimientos Sin Pelota	Super Cancel	**R1** + **R2**	**RB** + **RT**	Botón para Correr Predeterminado + Botón para Movimientos Especiales Predeterminado	52
47	Movimientos Sin Pelota	Controlar al jugador cuando la pelota está en el aire	**R2** + ✣	**RT** + ✣	Botón para Movimientos Especiales + ✣	52
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Dejar Pasar la Pelota	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar **R1**	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar **RB**	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar el Botón para Correr	53
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada y giro	**R1** y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	**RB** y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	Botón para Correr Predeterminado y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	53
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Parar y seguir jugando	Desde una posición estática, mantener presionado **R1** + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	Desde una posición estática, mantener presionado **RB** + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	Desde una posición estática, mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	54
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Saltar Barrida	**R2** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	**RT** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	Botón para Movimientos Especiales para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	54
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Esquive Rápido	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	55
47	Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada hacia Atrás	Mantener presionado **R2** + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	Mantener presionado **RT** + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	55
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada en V	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	55
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Marsellesa	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	56
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Movimiento de Hombros	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	56
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Amague con ambos pies	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	57
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Amague de adentro hacia afuera	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	57
48	Piruetas y Técnicas Especiales	Amague estático	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	57
49						

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁGINA
Laterales	Saque Largo	✣ + ◯	✣ + Ⓑ	✣ + Botón de Pase Largo Predeterminado	49
Laterales	Lateral en habilitación	✣ + △	✣ + Ⓨ	✣ + Botón de Pase en Habilitación Predeterminado	49
Laterales	Saque Corto (Manual)	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar **R3**	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar **R**	Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales	50
Laterales	Saque Largo (Manual)	Mantener presionado **L1** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R3**	Mantener presionado **LB** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R**	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales	50
Penales	Controlando al Pateador	✣ + ▢	✣ + Ⓧ	✣ + Botón de Disparo Predeterminado	51
Penales	Controlando al Arquero	✣	✣	✣	51
Movimientos Sin Pelota	Super Cancel	**R1** + **R2**	**RB** + **RT**	Botón para Correr Predeterminado + Botón para Movimientos Especiales Predeterminado	52
Movimientos Sin Pelota	Controlar al jugador cuando la pelota está en el aire	**R2** + ✣	**RT** + ✣	Botón para Movimientos Especiales + ✣	52
Piruetas y Técnicas Especiales	Dejar Pasar la Pelota	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar **R1**	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar **RB**	Cuando estamos por recibir un pase, soltar el ✣ y presionar el Botón para Correr	53
Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada y giro	**R1** y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	**RB** y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	Botón para Correr Predeterminado y presionar el ✣ en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos	53
Piruetas y Técnicas Especiales	Parar y seguir jugando	Desde una posición estática, mantener presionado **R1** + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	Desde una posición estática, mantener presionado **RB** + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	Desde una posición estática, mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado + ✣ a 90° o 45° o 135° con respecto a la dirección activa del jugador	54
Piruetas y Técnicas Especiales	Saltar Barrida	**R2** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	**RT** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	Botón para Movimientos Especiales para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante	54
Piruetas y Técnicas Especiales	Esquive Rápido	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	✣ a 45° con respecto a la posición del jugador	55
Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada hacia Atrás	Mantener presionado **R2** + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	Mantener presionado **RT** + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + apretar el ✣ a 180° con respecto a la posición del jugador	55
Piruetas y Técnicas Especiales	Pisada en V	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el ✣ a unos 45° con respecto a la posición del jugador	55
Piruetas y Técnicas Especiales	Marsellesa	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	Rotar **R** hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°	56
Piruetas y Técnicas Especiales	Movimiento de Hombros	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	56
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague con ambos pies	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	57
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague de adentro hacia afuera	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota	57
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague estático	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	Cuando el jugador y la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ dos veces hacia el áng. derecho con respecto a la posición actual	57

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁG
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague Rápido	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar **L1** o **L2** x2; inmediatamente apretar el ✣ en un ángulo de 45° para movernos rápidamente en esa dirección	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar **LB** o **RT** x2; inmediatamente apretar el ✣ en un ángulo de 45° para movernos rápidamente en esa dirección	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado o el Botón para Movimientos Especiales x2; inmediatamente apretar el ✣ en un ángulo de 45° para movernos rápidamente en esa dirección	58
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague de Stanley Matthews	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el ✣ hacia los 90° opuestos	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el ✣ hacia los 90° opuestos	Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el ✣ hacia los 90° opuestos	58
Piruetas y Técnicas Especiales	Quiebre de Cintura	✣ a 90° con respecto a la posición actual del jugador	✣ a 90° con respecto a la posición actual del jugador	✣ a 90° con respecto a la posición actual del jugador	59
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague de Johann Cruyff	✣ a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado	✣ a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado	✣ a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado	59
Piruetas y Técnicas Especiales	Bicicleta Simple	**R2** x2 o **R** en la dirección opuesta a la posición del jugador	**RT** x2 o **R** en la dirección opuesta a la posición del jugador	Botón para Movimientos Especiales Predeterminado x2 o **R** en la dirección opuesta a la posición del jugador	59
Piruetas y Técnicas Especiales	Bicicleta Triple	**L1** x2 o **R** hacia la ✣ en la cual se mueve el jugador x2	**LB** x2 o **R** hacia la ✣ en la cual se mueve el jugador x2	Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado x2 o **R** hacia la dirección en la cual se mueve el jugador x2	60
Piruetas y Técnicas Especiales	Bicicleta en Velocidad	Iniciar una Bicicleta Simple y luego presionar **R1**	Iniciar una Bicicleta Simple y luego presionar **RB**	Iniciar una Bicicleta Simple y luego presionar el Botón para Correr Predeterminado	60
Piruetas y Técnicas Especiales	Elástico	**L1** x3 o **R2** x3	**LB** x3 o **RT** x3	Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado x3 o Botón para Movimientos Especiales x3	60
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague antes de patear	○ ó ◎ y luego ⊗ cuando la barra de poder aparezca	Ⓧ ó Ⓑ y luego Ⓐ cuando la barra de poder aparezca	Botón de Disparo Predeterminado o Botón de Pase Largo Predeterminado, y luego Botón de Pase Predeterminado cuando la barra de poder aparezca	61
Piruetas y Técnicas Especiales	Amague antes de patear 2	**R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador	**R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador	**R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador	61
Piruetas y Técnicas Especiales	Puntear la Pelota	**R** hacia arriba ó **R** hacia abajo	**R** hacia arriba o **R** hacia abajo	**R** hacia arriba o **R** hacia abajo	61
Piruetas y Técnicas Especiales	Patear el balón hacia adelante	Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar **L1** + **R1**	Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar **LB** + **RB**	Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + Botón para Correr Predeterminado	62
Piruetas y Técnicas Especiales	Emboquillada Especial con Efecto	Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado **L1** y patear con ○	Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado **LB** y patear con Ⓑ	Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado y patear con el Botón de Disparo Predeterminado	62
Piruetas y Técnicas Especiales	Sombrero	Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el ✣ a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista	Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el ✣ a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista	Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el ✣ a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista	63
Piruetas y Técnicas Especiales	Pase/Remate Falso	Mantener presionado **R1** y **R2** cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota	Mantener presionado **RB** y **RT** cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota	Mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado y el Botón para Mov. Esp. Predeterminado cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota	63
Controlando la Estrategia	Activar/Desactivar Estrategia Manual	Mantener presionado **L2**, luego presionar ○, △, ⊗ ó ◎	Mantener presionado **LT**, luego presionar Ⓨ, Ⓐ, Ⓑ ó Ⓧ	Mantener presionado el Botón para Estrategias, luego presionar los Botones de Pase Largo, Pase Corto, Diparo o Pase en Habilitación	64
Controlando la Estrategia	Activar/Desactivar Estrategia Semi Automática	**L2**	**LT**	Botón para Estrategias	64
Controlando la Estrategia	Incrementar/Reducir Nivel de Ataque/Defensa	Mantener presionado **L2**, luego presionar **R1** para incrementar, **R2** para reducir	Mantener presionado **LT**, luego presionar **RB** para incrementar, **RT** para reducir	Mantener presionado el Botón para Estrategias, luego presionar el Botón para Correr para incrementar, Botón para Movimientos Especiales para reducir	64

ACCIÓN	MOVIMIENTO	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	PÁGINA
Controles para Modo Fix (Arreglado)	Pedir la Pelota	**R2**	-	Botón para Movimientos Especiales	64
Controles para Modo Fix (Arreglado)	Cámara Directa al Jugador	**L1** + ✣	-	Botón para Cambiar de Jugador + ✣	64

DEFENSA



Playstation L1

Xbox 360 LB

PC Botón predeterminado para cambiar de jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CAMBIO DE JUGADOR

Descripción. Cambiar rápidamente de jugador cuando la pelota está en movimiento es uno de los movimientos más elementales del juego, pero no por eso deja de ser importantísimo. Hay cuatro formas diferentes para elegir a la hora de cambiar de jugador (las cuales analizaremos más abajo) cuya elección dependerá de nuestras habilidades. Por default se encuentra seleccionado el modo S-Auto, el cual es bastante cómodo especialmente para principiantes. Sin embargo, luego de unos partidos sería recomendable cambiarlo por uno que nos de un poco más de libertad.

Ejecución. Si bien no es ni por asomo la técnica más espectacular del juego, es necesario aprenderla a la perfección debido a que su utilización será vital en varios momentos del partido. A la hora de defender, siempre habrá una pequeña pausa entre que cambiamos de jugador y entre que controlamos al mismo en su totalidad. Esas milésimas de segundo pueden llegar a ser cruciales en un contraataque por lo que no podremos darnos el lujo de dudar a la hora de ejecutar el movimiento. El ejemplo más claro se produce cuando un enganche (como Zidane o Riquelme) tienen la pelota dominada y se acercan al área. Si vacilamos a la hora de cambiar de defensor, lo más probable es que dejemos un espacio libre para uno de esos pases en habilitación que tanto molestan.

Recomendaciones. Al igual que en la realidad, lo mejor que pueden hacer los principiantes es utilizar una formación clásica con cuatro defensores y dos volantes defensivos para así tener un mayor margen a la hora de hacer cambios rápidos de jugadores. Al tener una buena base de futbolistas defensivos, un posible error de cálculo o una indecisión no serán tan importantes como en formaciones más ofensivas. Igualmente todo depende del nivel de adaptación a determinada táctica, cosa que se gana únicamente con el correr de los partidos y la experimentación. Como dije anteriormente, el modo S-Auto es el más recomendado para quienes recién se están adentrando en el mundo de Winning Eleven.

Habilidades necesarias. "Response" (Respuesta) es una habilidad vital que influirá en cuan rápido un jugador reacciona una vez que pasamos a controlarlo.

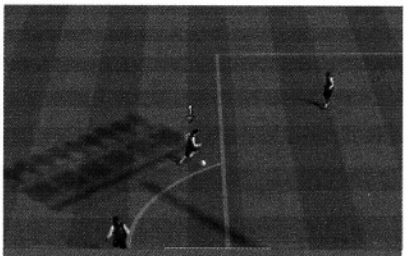
CORRER

Descripción. Correr con o sin el balón es sin lugar a dudas una técnica vital en WE. A diferencia de otros títulos menos realistas, será imposible gambetear en velocidad a medio equipo y definir cara a cara con el arquero. Se encuentran disponibles una gran cantidad de variantes en lo que respecta a este movimiento que analizaremos más en profundidad en nuestras próximas páginas. En líneas generales podemos decir que será fundamental aprender en qué momento conviene correr, ya que no solo nuestro dominio se verá afectado sino también nuestro estado físico, que irá empeorando si abusamos de esta técnica. Un defensor cansado puede favorecer muchísimo a los delanteros más rápidos y ocasionarnos dolores de cabeza.

Ejecución. No hay grandes secretos a la hora de realizar este movimiento, pero a la hora de marcar será necesario ser cauteloso al utilizar el botón predeterminado para correr. Si lo mantenemos apretado constantemente, lo más probable es que terminemos pasando de largo ante el primer quiebre de cintura, además de que nuestro futbolista terminará mucho más cansado que si lo utilizamos con moderación. Hay que tratar de ser cuidadoso a la hora de marcar y correr solo cuándo sea necesario, a no ser que queramos que el delantero contrario quede mano a mano con nuestro arquero.

Recomendaciones. Cuando un jugador corre, perdemos gran parte del dominio sobre el mismo. Cambiar de dirección en velocidad es una tarea casi imposible, incluso con futbolistas veloces como Roberto Carlos. Por ello, el margen de error es muy reducido y será vital no equivocarnos a la hora de realizar una entrada o de salir a apretar oponente. En el caso de que un jugador se encuentre muy cansado, las habilidades relacionadas con este movimiento se verán notablemente afectadas. Lo ideal en esas situaciones sería realizar un cambio.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Mentality" (Mentalidad), "Stamina" (Resistencia), "Top Speed" (Velocidad Máxima).



Playstation R1 + Direccional

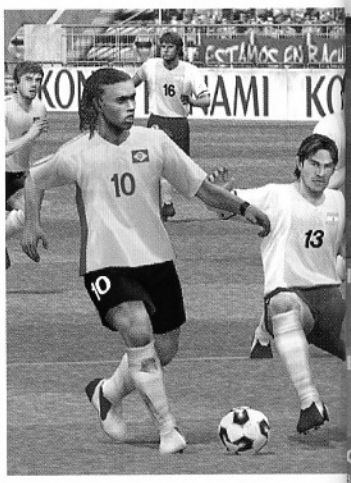
Xbox 360 RB + Direccional

PC Botón para Correr Predeterminado + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

TIPOS DE CAMBIO DE JUGADOR

MODO	DIFICULTAD	CARACTERÍSTICAS
S-Auto	**Variable**	Es el modo más común y el recomendado para jugadores principiantes. Dispone de ocho niveles de control. El nivel seleccionado por default es 4, siendo el 1 en el que menos interfiere la IA. Se recomienda elegir los niveles inferiores ya que en los superiores la IA puede molestar un poco y alterar tanto las facultades defensivas como el orden táctico.
Manual	**80%**	En este modo la IA prácticamente no entra en juego, por lo cual es el más complicado de todos. Por lo general es elegido por jugadores experimentados luego de haber dominado por completo el modo S-Auto en su menor nivel. Nos llevará bastante tiempo acostumbrarnos debido a que el control de nuestros futbolistas será absoluto.
Semi-Fixed	**70%**	Es un punto intermedio entre el nuevo modo llamado Fix y el tipo de cambio manual. Los cambios de jugadores los controlamos nosotros. Cuando realizamos un pase, ese jugador seguirá a nuestro control hasta que apretemos el botón de cambio. Con esto podremos hacer descansar a los futbolistas más cansados, haciendo que no participen activamente de las jugadas.
Fix	**40%**	Es una nueva y diferente forma de jugar, en la que elegimos un futbolista y lo controlamos únicamente a él durante todo el partido. Ideal para quienes desean experimentar cosas nuevas.



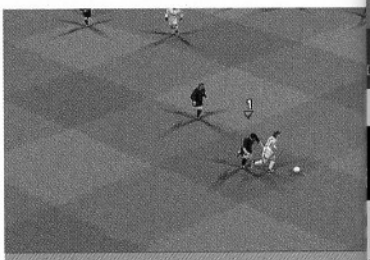
ENTRADA SUAVE / PRESIÓN

Descripción. Al mantener apretado el botón de pase, el jugador que controlamos automáticamente saldrá a marcar al que posee la pelota justamente para intentar quitársela limpiamente. Con limpiamente no nos referimos a que recurrirá a una entrada deslizante sino que trabará la pelota suavemente y tratará de desplazar al rival solo con el cuerpo. En los niveles de dificultad más sencillos, esta técnica podrá ser utilizada en cualquier situación con muy buenos resultados. Sin embargo, si jugamos contra un adversario de carne y hueso o en un nivel de dificultad elevado, deberemos estar muy atentos a la hora de ejecutar este movimiento para evitar que nuestra defensa se vuelva predecible. Si esto sucede, es probable que nos generen muchas situaciones claras de gol.

Ejecución. Al mantener apretado el botón de pase el jugador correrá directamente hasta el balón, por más que el adversario esté de espaldas. A pesar de que de este modo se presiona al rival y se lo obliga a maniobrar rápidamente, asimismo perderemos control sobre nuestro futbolista. Hay que tener cuidado con los habilidosos ya que si realizan un quiebre de cintura repentino, es probable que automáticamente cometamos una falta. Aunque en raras ocasiones el árbitro muestra una tarjeta, es común la sanción de penales. Lo mejor que podemos hacer es realizar esta técnica cuando el adversario tiene la pelota dominada en mitad de cancha.

Recomendaciones. Cuando realizamos este movimiento, nuestro jugador correrá hacia el balón por lo que si nos excedemos terminará cansado. En contraataques no es recomendable la utilización de esta técnica ya que ante el más mínimo error, el adversario quedará mano a mano con el arquero.

Habilidades necesarias. "Defense" (Defensa), "Body Balance" (Equilibrio), "Stamina" (Resistencia), "Top Speed" (Velocidad Máxima), "Acceleration" (Aceleración), "Response" (Respuesta), "Mentality" (Mentalidad).

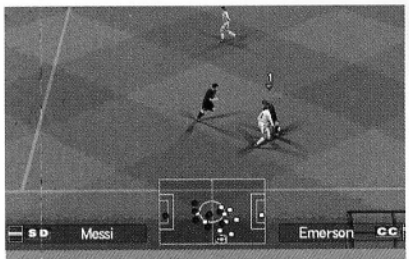


Playstation Mantener presionado ⊗ para que el jug presione al rival y automáticamente intente quitarle la pe

Xbox 360 Mantener presionado Ⓐ para que el juc presione al rival y automáticamente intente quitarle la pe

PC Mantener presionado el botón de pase predetermin para que el jugador presione al rival y automáticament tente quitarle la pelota.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation ⊗ para trabar la pelota presionando al rival

Xbox 360 Ⓐ para trabar la pelota presionando al rival

PC Botón de pase predeterminado para trabar la pelota presionando al rival

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ENTRADA SUAVE

Descripción. Con este movimiento nuestro jugador intentará robarle la pelota al rival tratando de no cometer u infracción. Todo depende del momento en que apretemos el botón en la dirección correcta. En caso de no ganar pelota, al no realizar una barrida, todavía nos queda tiempo para realizar un foul táctico.

Ejecución. La entrada suave es la mejor técnica que puede realizarse a la hora de marcar a un rival sin co el riesgo de ser amonestados o incluso expulsados. Si acertamos la dirección de la pelota a la hora de realizar entrada, trabaremos la pelota y tendremos la oportunidad de recuperarla. Sin embargo, algunos futbolistas hábi y a la vez potentes (como Zlatan Ibrahimovic) pueden seguir dominando a menos que la entrada sea perfecta. L volantes defensivos a su vez cumplirán un rol importantísimo para la recuperación de la posesión del balón ya q debido a sus características, es muy complicado que pierdan al trabar.

Recomendaciones. Hay que tener mucho cuidado con los defensores cansados, ya que trabarán las pelotas forma mucho más suave que de costumbre. Esto sucede especialmente con los laterales ya que tienen que ba y subir constantemente. Si ven que la barra de cansancio de nuestros futbolistas defensivos está por agotarse, mejor que pueden hacer es sustituirlos.

Habilidades necesarias. "Body Balance" (Equilibrio), "Covering" (Cobertura), "Defense" (Defensa), "Mar ing" (Marcaje), "Response" (Respuesta)

Playstation Mantener presionado L2

Xbox 360 Mantener presionado X

PC Mantener presionado el botón de remate predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PRESIÓN (IA)

Descripción. Si lo que queremos es ejercer una buena presión sobre el rival, este movimiento será vital. Al mantener apretado el botón de disparo, automáticamente el jugador más cercano controlado por la IA saldrá corriendo a marcar al futbolista que maneja la pelota. Esta técnica nos servirá si lo que queremos es ahogar al rival y salir rápidamente de contra. Pero también su utilización conlleva ciertos riesgos. Al igual que con el pressing tradicional, cansará a nuestros jugadores y puede generar huecos en nuestra defensa. Hay que tener mucho cuidado de cuando presionar de esta forma ya que el más mínimo error puede ser desastroso.

Ejecución. Al contar con la ayuda de un compañero cuando marcamos a un contrario dispondremos más posibilidades de robar la pelota y salir jugando. Además, al tener un compañero marcando, quedaremos libres para marcar a un posible receptor y de ese modo anticipar un pase. Otra característica interesante en la ejecución de este movimiento se relaciona con que podemos combinarlo con el pressing tradicional, manteniendo presionados ambos botones al mismo tiempo. Realizar esto puede traernos muchos beneficios si lo utilizamos correctamente aunque nos llevará bastante tiempo aprender cuando es conveniente utilizarlo.

Recomendaciones. Antes que nada, hay que ser conscientes de que abusar de este movimiento no solo cansará a nuestros futbolistas, sino que puede generar espacios en nuestra defensa ideales para que el rival patee de media distancia o incluso con un poco de habilidad quede mano a mano con el arquero. Tampoco hay que desconocer que si decidimos marcar a un rival con dos jugadores al mismo tiempo, habrá más posibilidades de cometer una infracción. Recordemos que los árbitros suelen ser bastante rigurosos y ante el más mínimo roce cobran falta. Por eso no es recomendable presionar cerca del área con más de un hombre, a menos obviamente que queramos que nuestro adversario disponga de un jugoso tiro libre.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Body Balance" (Equilibrio), "Defense" (Defensa), "Mentality" (Mentalidad), "Response" (Resputesta), "Stamina" (Resistencia)

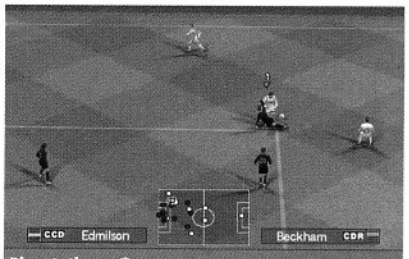
BARRIDA

Descripción. La barrida es una técnica bastante efectiva a la hora de robar una pelota, pero a su vez es muy riesgosa ya que si la ejecutamos un segundo tarde probablemente cometamos una falta violenta. Si la efectuamos de frente o de costado habrá más posibilidades de recuperar el balón limpiamente, pero si barremos de atrás estaremos condenados a una tarjeta amarilla o incluso la tan temida roja.

Ejecución. Este movimiento no es de los que más práctica necesita para ejecutarlo correctamente. Antes que nada deberemos saber que la única forma de que no nos cobren falta es no tocar al adversario. Para eso será necesario medir correctamente los tiempos y los ángulos, además de solo barrer desde atrás en casos extremos. Pero la barrida no solo sirve para robar pelotas, sino también para interceptar pases y para bloquear remates rasantes.

Recomendaciones. Nunca barrer desde atrás, ya que por más que toquemos la pelota, el árbitro cobrará infracción y posiblemente también nos amoneste. También hay que tener mucho cuidado de no equivocarnos a la hora de apretar el botón porque ante el más mínimo error, nuestra defensa quedará muy expuesta. Además, una vez efectuada la barrida, el jugador tardará un tiempo considerable en levantarse. Vale destacar, que jugadores con altos atributos defensivos (como Roberto Ayala o Rio Ferdinand) podrán realizar barridas precisas y con poco margen de error, siempre que las realicemos desde un ángulo favorable.

Habilidades necesarias. "Defense" (Defensa), "Response" (Respuesta), "Sliding" (Deslizamiento)

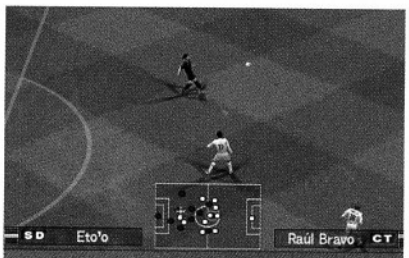


Playstation ○

Xbox 360 B

PC Botón de pase largo predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation ◯ cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo

Xbox 360 Ⓧ cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo

PC Botón de remate predeterminado cuando el jugador tiene la pelota o cuando está a punto de llegarle en su propio campo

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

DESPEJE CON EL PIE

Descripción. El típico pelotazo rústico cuya realización a algunos suele darles pudor pero que en d ocasiones es la mejor alternativa para salir de una situación de riesgo. Consiste básicamente en patear más lejos posible para alejarla del área y así ganar unos segundos importantísimos que servirán para re defensa.

Ejecución. La ejecución es muy simple, solamente deberemos apretar el botón de remate en el moment A diferencia de los remates al arco, aquí no habrá ningún medidor de potencia y será muy complicado elegir del despeje. En situaciones de alto riesgo en donde el rival presiona la salida, la potencia se verá conside reducida y lo mejor será mandar la pelota directo a la tribuna por más antiestético que parezca.

Recomendaciones. Despejar siempre tiene que ser la última alternativa ya que en muy contadas c pelota terminará en los pies de uno de nuestros futbolistas. Lo más recomendable es utilizar esta técnica so ciones de alto riesgo o cuando queramos aguantar un resultado favorable con un hombre menos. Siempre correr ciertos riesgos pero salir jugando por abajo.

Habilidades necesarias. "Shot Power" (Potencia del Disparo)

DESPEJE CON LA CABEZA

Descripción. No es ni más ni menos que el clásico cabezazo defensivo que permite despejar todo tipo de pelota que se acerca hacia el área.

Ejecución. Al utilizar el botón de disparo, la pelota saldrá despedida hacia cualquier lugar por lo que lo único que deberemos hacer es ganar la posición con el cuerpo y apretar el botón en el momento justo. Eso si, después recen porque el balón no termine en los pies de un rival.

Recomendaciones. Sucede lo mismo que con el despeje con el pie: abusar de este movimiento puede traernos serios problemas, por lo que lo más recomendable es siempre intentar salir jugando. Solo en situaciones de peligro es recomendable utilizar esta técnica.

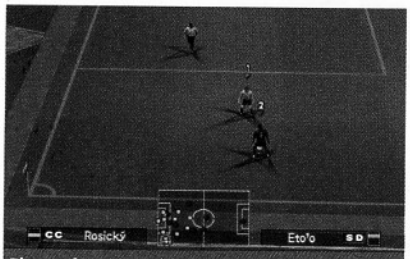
Habilidades necesarias. "Header" (Cabezazo), "Jump" (Salto), "Response" (Respuesta)

Playstation ◯ cuando la pelota está en el air

Xbox 360 Ⓧ cuando la pelota está en el aire

PC Botón de remate predeterminado cuando la en el aire

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mover el direccional en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor.

Xbox 360 Mover el direccional en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor

PC Mover el direccional en defensa a una distancia prudencial con respecto al defensor

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ESPERAR LA RESOLUCIÓN

Descripción. Muchas veces, en especial durante los contraataques, no es recomendable presionar al rival preferible esperarlo para ganar un poco de tiempo y evitar un quiebre de cintura o un pase al hueco.

Ejecución. No hay grandes secretos a la hora de ejecutar este movimiento, simplemente mover el direcci lado al otro y estar bien atentos a los movimientos del rival. De esta forma, las posibilidades de nuestro riva notablemente disminuidas y ganaremos valiosos segundos que pueden llegar a ser vitales en un contraataq

Recomendaciones. Incluso si decidimos realizar un pressing constante, esta técnica nos salvará la vida una oportunidad. Muchas veces si nos excedemos con la presión podemos llegar a quedar pagando, especia el uno contra uno, cosa que raramente sucede si nos movemos de esta forma. A su vez, estén atentos a los m de los rivales, especialmente si el que controla la pelota es un jugador rápido o habilidoso.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Defense" (Defensa), "Top Speed" (Velocidad M

TÉCNICAS AVANZADAS

PRESSING

Presionar la salida de un equipo es un táctica agresiva que puede traernos grandes beneficios si la sabemos utilizar correctamente. Al ejercer un pressing constante sobre el equipo contrario en mitad de campo limitaremos sus posibilidades de ataque ya que nuestro rival contará con mucho menos tiempo a la hora de maniobrar con la pelota. Esto lo obligará a desprenderse rápido del balón y realizar pases laterales o incluso a su arquero, aumentando nuestras posibilidades de lanzar un rápido contraataque.

Pero como dije anteriormente, será necesario aprender cuándo presionar y cuándo no. Por lo general, cuando el rival se encuentra en nuestro campo lo mejor que podemos hacer es esperarlo para no desordenar la defensa. Presionar cerca del área es muy riesgoso y las probabilidades de que nos anoten un gol aumentan debido a los espacios que dejan libres los defensores.

MANTENIENDO DISTANCIA

Lo más recomendable para defender cuando el rival se encuentra en nuestro campo, es mantener la distancia. Al marcar a futbolista que posee la pelota desde una distancia considerable, seremos menos vulnerables a posibles cambios de ritmo, enganches o pases en habilitación. Obviamente, el contrario dispondrá de más espacios para generar juego pero perderá el factor sorpresa que suele romper defensas. Claro deberemos estar atentos a una gran cantidad de variables, desde amagues hasta remates de media distancia. Pero al guardar cierta distancia, podremos barrer la pelota con tranquilidad.

Si el jugador que tiene la pelota no encuentra un receptor cercano, lo ideal sería presionarlo con el botón de remate para así limitar aun más sus posibilidades. En el caso de los contraataques, no nos quedará otra que demorar lo máximo que nos sea posible la resolución del contrario y en el peor de los casos, hacer salir al arquero.

HACIENDO CUERPO

Desestabilizar a un contrario con el cuerpo es una estrategia válida y que puede concedernos grandes beneficios si la utilizamos correctamente. Si le hacemos cuerpo a un rival cuando se encuentra acomodándose para rematar al arco, lograremos que pierda control y probablemente termine tirando la pelota a cualquier parte. Pero ojo, también nos arriesgamos a que nos pisen la pelota repentinamente y pasemos de largo como una locomotora, situación nada simpática si la jugada transcurre cerca de nuestra área.

BARRIDAS

En cuanto a las barridas fuertes, podemos dividirlas en tres tipos

Intercepciones. Cuando la pelota pasa cerca del jugador que controlamos, una buena opción es realizar una barrida para cortar el pase. Dependiendo de la distancia que nos separe del balón, podremos recuperar la posesión del mismo o solamente despejarlo.

Bloqueo de remates. Si nos encontramos en frente del contrario cuando éste se dispone a tirar al arco, podremos bloquearle el remate siempre y cuando nos encontremos a poca distancia. También esto nos será útil si el rival realiza un disparo rasante.

Faltas tácticas. Hay veces que no queda otra más que barrer al rival para evitar que quede mano a mano con los defensores o incluso con el arquero. Este tipo de faltas son necesarias para que nuestro equipo pueda reacomodarse pero correremos el riesgo de ser amonestados o incluso expulsados.

RECUPERAR LA PELOTA SIN NECESIDAD DE TRABAR

Como en la realidad, hay varias formas de recuperar la pelota. Una de las más complejas, es utilizar únicamente la velocidad y el cuerpo de nuestro futbolista sin recurrir a una entrada. Esto solo puede realizarse en situaciones muy específicas que además conllevan ciertos riegos. Cuando controlamos un jugador rápido, será posible robar un balón sin demasiados inconvenientes si corremos en diagonal hacia el mismo. Por otra parte, cuando el adversario intenta desbordar por las bandas o meter una diagonal hacia el área, podremos desestabilizarlo con el cuerpo impidiendo que siga con la pelota dominada. Pero esto puede ser un arma de doble filo ya que un rápido amague, un quiebre de cintura o una pisada nos harán pasar de largo, dejando totalmente expuesta la defensa.

ARQUEROS

SALIR A CORTAR

Descripción. En los tiempos que corren, la función del arquero no puede limitarse a atajar los remates que llegan al arco. Al jugarse un fútbol tan rápido, será necesario que el portero en ocasiones salga a cortar centros o incluso a achicar el ángulo de disparo de un adversario que superó a la defensa. Obviamente en Winning Eleven, será posible realizar estos movimientos tan solo manteniendo apretado un botón.

Ejecución. Básicamente hay tres momentos en los cuales será necesario sacar al arquero de su posición habitual. El primer momento se produce cuando el rival efectúa un centro cerrado ya que de este modo evitaremos que el rival supere a nuestros defensores a la hora de cabecear. El segundo se pone de manifiesto cuando el rival realiza un pase en habilitación dentro del área. Para evitar que ese pase llegue a su destino, lo mejor que podemos hacer es sacar al arquero para que se intercepte el balón. Por último, el tercer momento es quizá el más peligroso ya que tendremos que salir a achicar el ángulo de disparo del adversario en un mano a mano. Aquí todo dependerá de nuestra velocidad y de cuán bien defina el delantero.

Recomendaciones. No vacilar a la hora de salir con el arquero. Al igual que en la realidad, la más mínima duda puede generar resultados desastrosos.

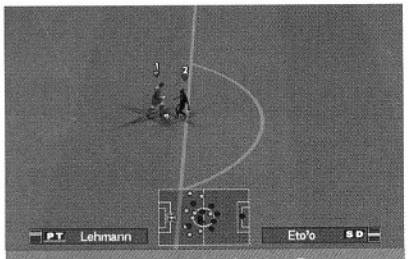
Habilidades necesarias. "1-On-1 Stopper" (Mano a Mano), "Acceleration" (Aceleración), "Keeper Skills" (Habilidades de Arquero), "Response" (Respuesta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

Playstation Mantener presionado △

Xbox 360 Mantener presionado Ⓨ

PC Mantener presionado el botón de pase en habilitación predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado L1 + △

Xbox 360 Mantener presionado LB + Ⓨ

PC Mantener presionado el botón de cambio de jugador predeterminado + botón de pase en habilitación predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CONTROL MANUAL DEL ARQUERO

Descripción. En algunos mano a mano, una opción interesante es la de controlar manualmente el arquero. De este modo, seremos responsables de todos los movimientos del mismo, sin interferencia de la IA.

Ejecución. Al ejecutar esa sucesión de botones, automáticamente pasaremos a controlar a nuestro arquero. Será una situación sencilla ya que el delantero llevará las de ganar, pero si nos manejamos correctamente podemos llegar a evitar un gol cantado. Seremos capaces de decidir todos los movimientos del portero, desde realizar un achique angosto hasta lanzarnos con los pies desesperadamente.

Recomendaciones. Lo ideal es achicar y demorar el remate para darle tiempo a un defensor de ubicarse cerca de la línea de meta. Recién cuando esto suceda sería prudente arriesgarse a robar la pelota. Igualmente, la realización de esta técnica solo es recomendable para jugadores con experiencia debido a que ante el más mínimo error los resultados pueden llegar a ser embarazosos.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Stopper" (Mano a Mano), "Acceleration" (Aceleración), "Keeper Skills" (Habilidades de Arquero), "Response" (Respuesta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

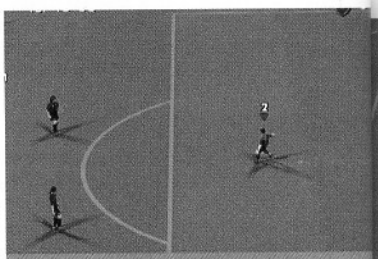
SAQUE DESDE EL ARCO CON LAS MANOS

Descripción. Cuando nuestro arquero atrapa una pelota tiene varias opciones. Una de ellas es patear el balón fuerte hacia arriba buscando que un futbolista de nuestro equipo la baje y poder generar una situación de gol. Es una buena alternativa si no se cuenta con jugadores de buena técnica de mitad de cancha para atrás y si se dispone de un delantero de buena estatura.

Ejecución. Al realizar este movimiento tendremos que ser conscientes de que hay casi las mismas chances de que la pelota termine en los pies de un futbolista de nuestro equipo como en los de un contrario. Para reducir un poco el margen de error, lo ideal sería buscar la cabeza de jugadores altos para que les bajen el balón a los más pequeños pero con mejor técnica.

Recomendaciones. Tener muy en cuenta los tiempos. Más allá de los seis segundos reglamentarios antes de que automáticamente la IA realice el saque, si somos rápidos podremos generar por este medio unos buenos contraataques.

Habilidades necesarias. "Long Pass Accuracy" (Precisión de los Pases Largos), "Long Pass Speed" (Velocidad de los Pases Largos)

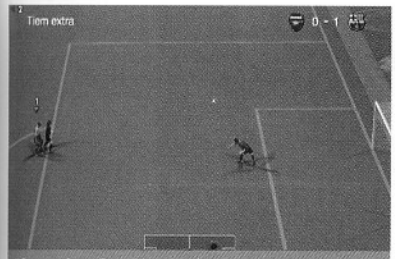


Playstation ○ o □ + Direccional

Xbox 360 Ⓐ o Ⓧ + Direccional

PC Botón de Pase Largo Predeterminado o Botón de Remate Predeterminado + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation ⊗ + Direccional

Xbox 360 Ⓐ + Direccional

PC Botón de Pase Predeterminado + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

LANZAMIENTO CON LAS MANOS

Descripción. La forma más efectiva para salir jugando con un defensor. Simplemente el arquero realiza un pase con las manos al jugador más cercano.

Ejecución. Hay que tener mucho cuidado a la hora de realizar este movimiento especialmente si el adversario está realizando un pressing sobre nuestros futbolistas. Lo ideal es siempre buscar al jugador menos marcado para que tenga tiempo de salir jugando cómodamente.

Recomendaciones. Esta técnica es la preferida por los jugadores expertos ya que nos permite poder elaborar la jugada desde un principio. Claro que siempre está el riesgo de que nos roben el balón cerca del área y se produzca una catástrofe. Pero si sabemos manejarnos correctamente, nuestras posibilidades de llegar con peligro al arco de enfrente serán superiores que si utilizamos otro tipo de saque.

Habilidades necesarias. "Keeper Skills" (Habilidades de Arquero)

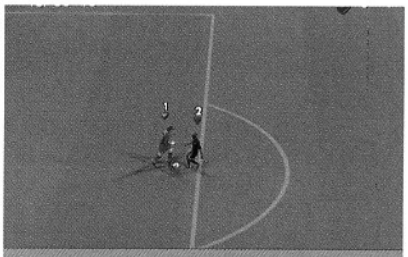
SALIR JUGANDO

Descripción. Cuando el arquero tiene la pelota en sus manos siempre está latente la posibilidad de que salga jugando con los pies. Es un movimiento vistoso pero también muy arriesgado.

Ejecución. Antes de realizar esta técnica es vital que nos fijemos que no hayan delanteros cerca nuestro. Si vemos que hay camino libre para salir jugando, igualmente lo mejor será encontrar rápidamente un buen receptor. Los arqueros por lo general no tienen muy desarrolladas las habilidades relacionadas con el control del balón, por lo que intentar salir gambeteando es poco menos que un suicidio.

Recomendaciones. Si tenemos un gol de ventaja y queda poco tiempo para la finalización del encuentro, a veces lo mejor sería hacer un poco tiempo. Una buena forma de ganar valiosos segundos es salir jugando con el arquero y de esa forma obligar a que los delanteros nos presionen. Pero hay que tener mucho cuidado con esta estrategia ya que nos puede costar el partido.

Habilidades necesarias. "Long Pass Acuraccy" (Precisión de los Pases Largos), "Response" (Respuestas), "Short Pass Accuracy" (Precisión de los pases cortos), "Shot Power" (Potencia de Disparo)

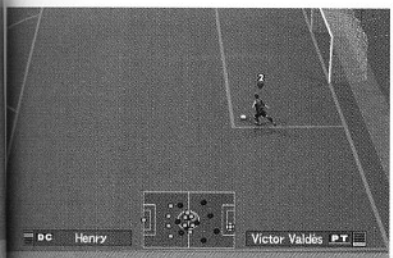


Playstation Soltar el Direccional y luego apretar **R1**

Xbox 360 Soltar el Direccional y luego apretar **RB**

PC Soltar el Direccional y luego apretar el Botón para Correr Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation ○

Xbox 360 Ⓑ

PC Botón de Pase Largo Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

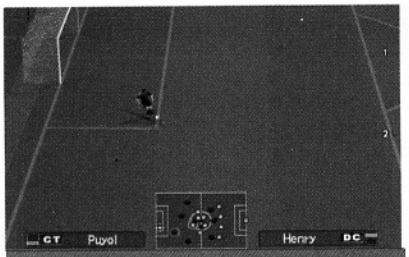
SAQUE LARGO DESDE EL ARCO

Descripción. El clásico saque desde el arco en el cual se busca la cabeza un jugador alto y donde por lo general se divide la pelota.

Ejecución. Únicamente elegir la dirección del disparo con el direccional, siempre buscando jugadores altos o poco marcados.

Recomendaciones. Buscar siempre un referente de área, porque si nuestros futbolistas no poseen la altura necesaria, es muy probable que perdamos la posesión del balón.

Habilidades necesarias. "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo)



Playstation ⊗

Xbox 360 Ⓐ

PC Botón de Pase Predeterminado

DIFICULTAD

EFECTIVIDAD

SAQUE CORTO DESDE EL ARCO

Descripción. Movimiento ideal para fanáticos del buen fútbol que quieren empezar la jugada desde atrá abajo. Cuando no disponemos de jugadores altos, lo mejor será salir de esta manera por más que sea más com que el típico pelotazo.

Ejecución. Solo deberemos dar un pase corto al defensor más cercano y a partir de allí ir distribuyendo la por todos los sectores de la cancha. De más está decir, que el rival nos ejercerá una presión sobre la salida po tendremos que ser rápidos.

Recomendaciones. Siempre miren el radar antes de realizar este movimiento, para no terminar regalán mano a mano al rival. Lo ideal sería tocar la pelota por las bandas para abrir el campo, por lo que se reco que los laterales tengan un buen dominio del balón. Si vemos que la salida se complica debido a la presión d siempre queda la opción de mandar un pelotazo y que sea que lo que Dios quiera.

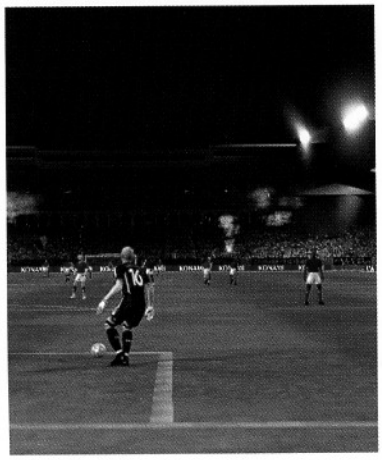
Habilidades necesarias. "Short Pass Accuracy" (Precisión del Pase Corto), "Shor Pass Speed" (Velocidad Corto)

TÉCNICAS AVANZADAS

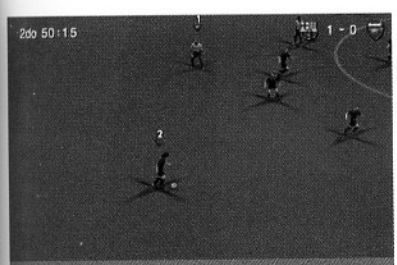
MANO A MANO

El mano a mano es la situación más riesgosa del juego y el nivel de variantes que tienen jugadores (tanto el arquero como el delantero) es bastante grande. Una cosa está clara, si d al arquero quieto sobre la línea de gol estaremos dependiendo de un milagro. Todo podría re a que es inevitable salir a cortar a toda velocidad, pero hay distintas estrategias a la hora de salvar una situación de este tipo. He aquí una serie de consejos:

-La clave es no dudar, debido a que si vacilamos aunque sea un segundo, quedaremos muy tos.
-Si el mano a mano se produce gracias a un pase rápido en habilitación, lo mejor que podemo es sacar rápidamente el arquero para intentar asfixiar al rival. Obviamente correremos el ri que nos gambeteen o incluso de cometer penal y que nos expulsen por jugada manifiesta de
-En caso de que el delantero tenga bastante espacio, una buena alternativa será controlar mente al arquero para así generar un ángulo de disparo angosto. De esta forma, la única alt que tendrá es la de realizar una emboquillada, un remate que requiere muchísima precisió centración.
-Solo sacar el arquero afuera del área en casos extremos de contraataques porque el delan vará ventaja y probablemente nos termine eludiendo como a un cono.



CONTROL DE LA PELOTA



Playstation Direccional

Xbox 360 Direccional

PC Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

DOMINANDO EL BALÓN

Descripción. Simplemente el control de la pelota más básico. Cuando recibimos un pase, lo único que tendremos que hacer es mover el direccional hacia el lado que deseemos.

Ejecución. Este tipo de control de la pelota sirve prácticamente con todos los jugadores y nos dará un cierto tiempo para pensar que jugada realizaremos a continuación. Claro está que los futbolistas con mejores aptitudes técnicas serán los que mejor respuesta tengan a este tipo de movimiento.

Recomendaciones. No engolosinarse con la pelota en nuestros pies y actuar como si se tratase de un partido en la vida real. La habilidad en este juego no es innata, sino que se va adquiriendo con el correr de los partidos así que a no frustrarse si las cosas no salen bien en un principio.

Habilidades necesarias. "Technique" (Técnica)

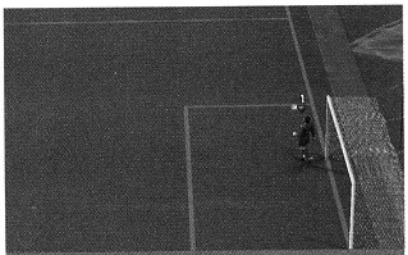
PARANDO LA PELOTA CON EL PECHO

Descripción. Si a la hora de recibir un pase alto, únicamente utilizamos el direccional, nuestro jugador dará un paso atrás e intentará salir jugando con el pie. En cambio si mantenemos presionado el Botón para Correr, el futbolista recibirá la pelota con el pecho y la retendrá en el aire la mayor cantidad de tiempo posible, permitiéndonos realizar distintos movimientos tales como voleas o incluso chilenas.

Ejecución. Realmente la ejecución de este movimiento no es la mejor si queremos salir jugando rápido y con pelota dominada. Es recomendable para utilizar en el borde del área para así poder sacar un tremendo zapatazo y romper el arco rival. También puede ser de utilidad si no tenemos espacio para retroceder ya sea porque se nos termina la cancha o porque un rival espera detrás nuestro.

Recomendaciones. No abusar de este movimiento, porque será muy lindo a la vista pero si se lo usa incorrectamente aumentaremos las posibilidades del rival a la hora de robarnos la pelota.

Habilidades necesarias. "Technique" (Técnica)

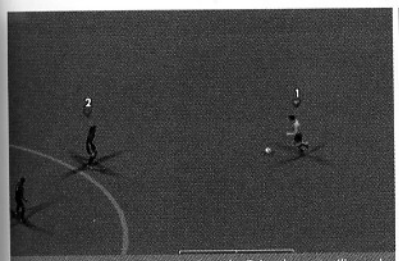


Playstation Mantener **R1** a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, usar el direccional.

Xbox 360 Mantener **RB** a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, usar el direccional.

PC Mantener el Botón para Correr a la hora de recibir un pase alto. En caso de efectuar un futuro remate o pase, complementar utilizando el direccional.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **R1** y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase

Xbox 360 Mantener presionado **RB** y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase

PC Mantener presionado el botón para correr y luego utilizar el direccional cuando nos llegue el pase

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

DOMINANDO EL BALÓN Y LANZÁNDOLO EN VELOCIDAD HACIA ADELANTE

Descripción. Al realizar este movimiento, nuestro futbolista dominará el balón y luego lo pateará suavemente hacia delante emprendiendo una diagonal.

Ejecución. Cuando recibimos un pase corto y queremos realizar un cambio de velocidad, esta técnica nos ayudará muchísimo. A pesar de que su ejecución es un tanto sencilla, requiere un poco de práctica saber cuando utilizarla y cuando no.

Recomendaciones. Este movimiento es ideal para realizar con jugadores rápidos cuando están marcados por un defensor grandote. Nos permitirá pasarlo y en muchas ocasiones lo obligará a cometer una falta táctica para no dejar expuesta al resto de la defensa.

Habilidades necesarias. "Technique" (Técnica)

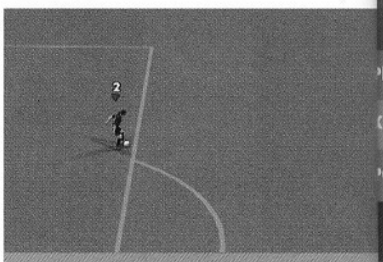
MATANDO LA VELOCIDAD DE LA PELOTA

Descripción. Técnica típica para ganar un poco de tiempo o controlar pases defectuoso. Ideal para retener la pelota disminuyendo la velocidad del partido.

Ejecución. No siempre se puede jugar un fútbol rápido y vertiginoso. En ocasiones lo mejor es tener la pelota unos segundos para pensar en el próximo movimiento, especialmente cuando la defensa contraria está muy ordenada. Al realizar este movimiento, nuestro futbolista matará la pelota obligando al adversario a presionar y ganando valiosos segundos para armar una jugada.

Recomendaciones. No es recomendable abusar de este movimiento si estamos perdiendo un partido y falta poco para que termine. Por el contrario, puede resultar muy útil para hacer tiempo o para bajarle la intensidad a un encuentro. También funciona como variante a la hora de encontrar un hueco para rematar al arco o dar un pase en habilitación.

Habilidades necesarias. "Technique" (Técnica)

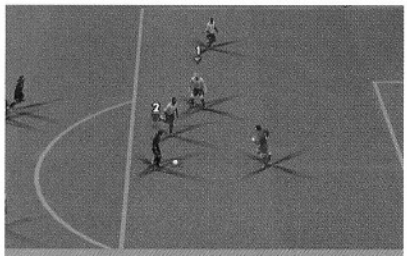


Playstation R2 + Direccional a la hora de recibir un pase cor

Xbox 360 RT + Direccional a la hora de recibir un pase cor

PC Botón Para Movimientos Especiales Predeterminado + Direccional a la hora de recibir un pase corto

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **R2**

Xbox 360 Mantener presionado **RT**

PC Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PARAR LA PELOTA Y GIRAR HACIA EL ARCO

Descripción. Básicamente, con este movimiento nuestro futbolista parará la pelota y rápidamente girará hacia el arco rival. Es una técnica muy útil si nuestra idea es desplegar un fútbol veloz y disponemos de poco espacio para maniobrar.

Ejecución. Si lo utilizamos correctamente, este movimiento puede ofrecernos frescura en los ataques ya que con solo presionar un botón nuestro jugador se ubicará de cara al gol. Si el pase es bueno y no estamos muy marcados hay muchas chances de que después de realizada esta técnica quedemos mano a mano con el arquero.

Recomendaciones. Como en casi todos estos movimientos, mientras mejor sea el pase y más técnica posea el jugador que lo recibe habrá más chances de generar una situación de riesgo. En caso de que no se cumpla alguna de esas dos situaciones nos será muy difícil controlar la pelota y por lo tanto crear peligro.

Habilidades necesarias. "Technique" (Técnica)

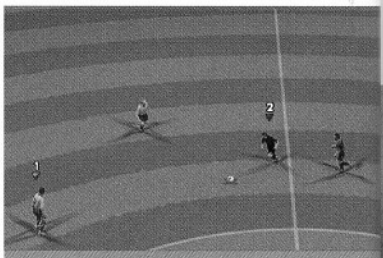
CORRER EN LA MISMA DIRECCIÓN DEL PASE

Descripción. Técnica vital a la hora de contraatacar. Si la efectuamos correctamente, ganaremos valiosos segundos y varios metros vitales a la hora de terminar una jugada.

Ejecución. Momentos antes de que nos llegue la pelota a los pies ya tenemos que empezar a presionar los botones para agilizar la jugada. Delanteros rápidos como Javier Saviola pueden realmente complicar con esta técnica y dejar al desnudo las flaquezas defensivas de los rivales. Como dije anteriormente, este movimiento es un "must" si jugamos al contraataque.

Recomendaciones. Mucho cuidado al realizar esta técnica si estamos marcados por más de un adversario y en especial si nos encontramos cerca de las líneas. Suele pasar que esquivemos al oponente pero terminemos tirando la pelota al lateral.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

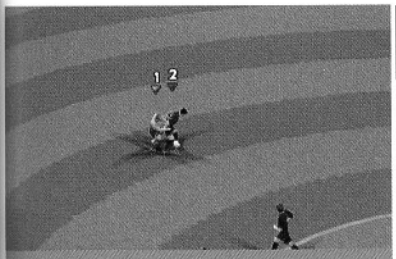


Playstation R1 + Direccional hacia la dirección del balón

Xbox 360 RB + Direccional hacia la dirección del balón

PC Botón para Correr + Direccional hacia la dirección del balón

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation No apretar el Direccional, ni otro botón

Xbox 360 No apretar el Direccional, ni otro botón

PC No apretar el Direccional, ni otro botón

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PROTEGIENDO LA PELOTA CON EL CUERPO

Descripción. Cuando el jugador que nos marca se ubica justo detrás de nosotros, podemos soltar el direccional para así proteger la pelota con el cuerpo. Este movimiento puede realizarse en varias situaciones, en algunas de forma más productiva que en otras. Por lo general se lo utiliza para cubrir la pelota antes de despejarla -cuando defendemos- o para ganar algunos metros antes de tirar una diagonal –cuando atacamos-.

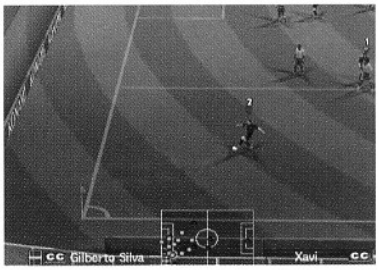
Ejecución. A pesar de no tener que tocar ningún botón para realizarla, esta técnica es bastante traicionera. Debemos estar muy atentos a la marcación del rival y ni bien encontremos un hueco, salir de esa posición. En caso contrario nos robarán el balón. Además, si nuestro futbolista no está muy dotado físicamente, probablemente pierda la pelota fácilmente.

Recomendaciones. Mucho cuidado con la zona en que realizamos este movimiento así como con la forma de salir jugando. Suele suceder que retengamos el balón mucho tiempo y de ese modo le demos tiempo suficiente al rival para achicar los espacios. A su vez, es una buena alternativa para hacer tiempo si estamos ganando un encuentro apretado.

Habilidades necesarias. "Post Player" (Portento Físico), "Attack" (Ataque), "Balance" (Balance), "Response" (Respuesta)

TÉCNICAS AVANZADAS

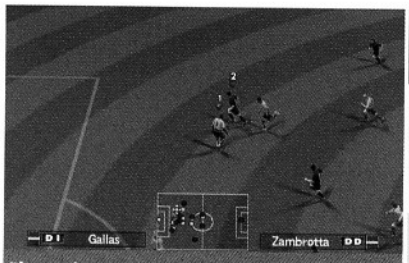
RECIBIENDO LA PELOTA DESPUÉS DE UN PASE



El primer toque de balón después de recibir un pase es extremadamente importante. Cuando el pase es bueno, por lo general el receptor no tendrá mayores problemas al momento de controlar la pelota. Pero en el caso de que la misma vaya a una gran velocidad y nuestro futbolista no tenga demasiado desarrolladas sus aptitudes técnicas, lo mejor será efectuar alguna de las técnicas para matar el balón especificadas antes.

Saber utilizar el cuerpo es vital al momento de recibir una asistencia ya que serán contadas las ocasiones en que nos encontremos con tiempo y espacio como para maniobrar. Si bloqueamos a nuestro marcador con el cuerpo, le será mucho más difícil robarnos la pelota por lo que tendrá que dejarnos pasar o cometernos una infracción.

GAMBETA



Playstation Direccional

Xbox 360 Direccional

PC Direccional

DIFICULTAD VARIABLE EFECTIVIDAD VARIABLE

GAMBETA SIMPLE

Descripción. La gambeta es el movimiento más glamoroso de este deporte y a su vez uno de los más importante a la hora de generar una situación de peligro. Al igual que en la vida real, no todos los jugadores están dotados té nicamente como para poder gambetear a varios rivales, por lo que deberemos ser cautelosos. De más está decir qu WE es un simulador de fútbol por lo que será casi imposible poder pasarnos a todo un equipo con un solo jugador definir mano a mano como sucede en otros títulos del género.

Ejecución. Lo único que hay que hacer es manejar sabiamente el direccional en el sentido que deseemos. Par lograr esa sabiduría no hay un truco mágico, sino simplemente practicar varias veces e ir descubriendo las distint variantes. Recuerden que al gambetear tendremos más control que si corremos con la pelota en los pies.

Recomendaciones. No engolosinarse con la pelota porque no es una tarea fácil eludir jugadores e ir imple mentando poco a poco las distintas técnicas que mencionamos más abajo.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio), "Dribble Acc racy" (Precisión en la gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la gambeta).

PASO AL COSTADO

Descripción. Gambetear frontalmente no será suficiente en varias ocasiones, y un pequeño paso al costado puede ayudar a darle sorpresa a nuestros desplazamientos con el balón.

Ejecución. Este movimiento parece ser bastante básico a simple vista, pero tiene una serie de variantes más que interesantes. Si al realizar el paso al costado soltamos ambos botones, el mismo continuará hasta que presionemos otro botón; si solamente soltamos el direccional, el futbolista enfilará hasta el arco contrario; por último, si decidimos soltar únicamente el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado, lograremos que el jugador gire y empiece a correr hacia la dirección señalada con el direccional.

Recomendaciones. El paso al costado no es una técnica difícil, pero requiere un poco de práctica en el modo de entrenamiento. Nos será muy útil a la hora de penetrar en defensas cuando contraatacamos o mismo cuando queremos desbordar por las bandas. Quizá cueste un poco realizar este movimiento con el stick analógico, pero con un poco de práctica resultará tan natural como con el direccional común.

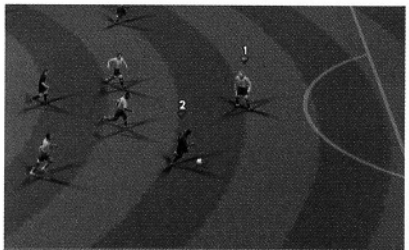
Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la gambeta).

Playstation **R2** + Direccional hacia un costado con r spect a la dirección del jugador

Xbox 360 **RT** + Direccional hacia un costado con respect a la dirección del jugador

PC Botón para Movimientos Especiales Predeterminado Direccional hacia un costado con respecto a la dirección d jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Direccional + **R1**

Xbox 360 Direccional + **RB**

PC Direccional + Botón para Correr Predeterminado

DIFICULTAD VARIABLE EFECTIVIDAD VARIABLE

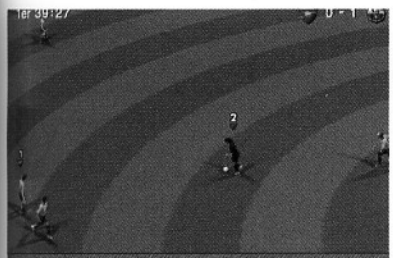
CORRIENDO CON LA PELOTA

Descripción. Al presionar el Botón para Correr Predeterminado, automáticamente nuestro futbolista empeza a correr en la dirección que queramos. Varios factores hay que tener en cuenta a la hora de correr con el balón. E más importante será saber que la respuesta del futbolista será considerablemente menor que cuando está trotand además de que aumenta nuestra vulnerabilidad ante la marca adversaria.

Ejecución. Si decidimos llevar el balón en velocidad deberemos ser conscientes de que pueden robarnos fácilment la pelota y de ese modo quedar expuestos a un contraataque. Una vez elegida la dirección, será muy complicad modificar la trayectoria de nuestro recorrido por lo que el margen de error es bastante corto.

Recomendaciones. No es recomendable querer gambetear a varios jugadores en velocidad a menos que estem controlando a una super estrella. Y por más que tengamos una delantera compuesta por Ronaldo y Saviola, lo acon sejable es correr únicamente para desnivelar en momentos precisos.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta), "Dribbl Speed" (Velocidad en la gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)



Playstation Mantener presionado el direccional y **R2** en una dirección específica

Xbox 360 Mantener presionado el direccional y **RT** en una dirección específica

PC Mantener presionado el direccional y Botón para Movimientos Especiales Predeterminado en una dirección específica

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

GAMBETA LENTA 1

Descripción. Al presionar el Botón para Movimientos Especiales mientras gambeteamos lograremos que nuestro jugador trote levemente, una velocidad perfecta para realizar alguna pirueta y esquivar a nuestro rival.

Ejecución. Si decidimos realizar esta técnica, nuestro jugador tendrá un mayor dominio del balón que de costumbre ya que lo llevará prácticamente pegado al botín. Con esto lograremos ser prácticamente inmunes a las entradas rápidas, además de tener vía libre para realizar todo tipo de movimientos especiales cuya realización se complicaría sobremanera si decidimos correr con la pelota en los pies.

Recomendaciones. La utilización de este movimiento propicia esos cambios de ritmo que tanto daño hacen a la defensa rival. Pero a no olvidarse que al disminuir la velocidad, quedaremos más expuestos a que nos ganen la posición con el cuerpo.

Habilidades necesarias. "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta)

GAMBETA LENTA 2

Descripción. Si soltamos el direccional cuando estamos gambeteando en una dirección determinada, nuestro jugagador reducirá su velocidad progresivamente hasta detenerse por completo. No es una técnica demasiado útil, pero en ciertas ocasiones conviene ponerla en práctica.

Ejecución. Luego de soltar el direccional tendremos unos segundos antes de que el jugador pare la pelota con el pie. Es posible mantener esta velocidad de gambeta si presionamos levemente el direccional momentos antes de que nuestro futbolista se detenga. No es una técnica muy sutil para realizar con el analógico pero todo se resuelve con la práctica.

Recomendaciones. Este movimiento puede ser de utilidad a la hora de definir con tranquilidad un mano a mano siempre y cuando tengamos el espacio suficiente. También puede utilizarse para hacer tiempo o intentar piruetas complicadas. En caso de que cambiemos la dirección de la gambeta, automáticamente volveremos a trotar a velocidad normal.

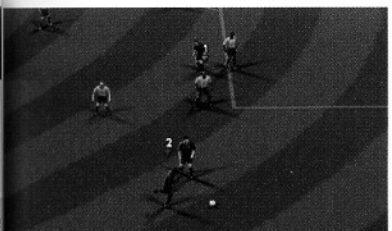
Habilidades necesarias. "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta)

Playstation Soltar el Direccional cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección

Xbox 360 Soltar el Direccional cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección

PC Soltar el Direccional cuando nos estamos moviendo en una determinada dirección

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mientras estamos corriendo, presionar el direccional hacia delante dos veces

Xbox 360 Mientras estamos corriendo, presionar el direccional hacia delante dos veces

PC Mientras estamos corriendo, presionar el direccional hacia delante dos veces

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CORRIENDO CON LA PELOTA: PATEANDO EL BALÓN HACIA ADELANTE

Descripción. Patear la pelota hacia adelante para ganar metros es una buena estrategia para utilizar con jugadores rápidos y de buen físico. Si lo hacemos correctamente, pueden lograrse situaciones de peligro muy interesantes.

Ejecución. Mediante esta técnica el jugador alcanzará su máxima velocidad. Obviamente perderá mucho control, por lo que la ejecución de esta jugada debe ser cautelosa. Claro que si el futbolista dispone de una buena técnica, podrá controlar medianamente la pelota aunque siempre estará en desventaja con respecto a su marcador.

Recomendaciones. Quizá no sea la mejor técnica para eludir a un defensor, pero puede ser realmente interesante su utilización después de haberlo pasado. Los metros que ganemos con este movimiento serán vitales.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

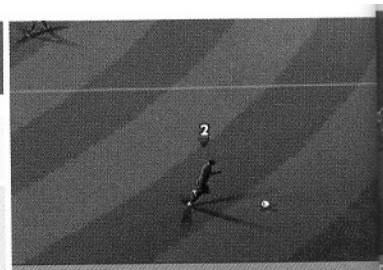
CORRIENDO CON LA PELOTA: PATEANDO EL BALÓN HACIA UN COSTADO

Descripción. Similar al movimiento anterior, pero en lugar de lanzar el balón hacia adelante, nuestro futbolista girará levemente y enviará la pelota unos metros hacia un costado.

Ejecución. Patear la pelota hacia un costado para lanzarnos en velocidad es una estrategia muy interesante para desbordar por los costados. También puede funcionar como una táctica para desprendernos de un rival que nos marca de cerca si realizamos este movimiento ni bien recibimos el pase. No es una ejecución fácil, pero si le agarran la mano puede dar sus frutos. Esta técnica puede llegar a ser letal en contraataques rápidos pero también sirve para abrir defensas en diagonal.

Recomendaciones. Si inmediatamente después de realizar este movimiento logramos patear al arco, nuestras habilidades de remate aumentarán, especialmente si utilizamos un delantero estrella.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Dribble Accuracy" (Precisión en la gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

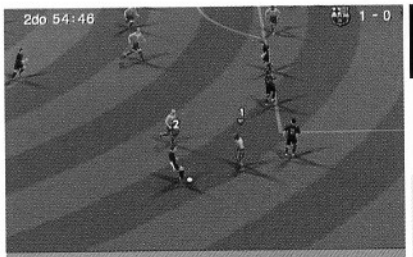


Playstation Mantener presionado **R1** + **R2** y presion el direccional a 45° de la posición en que está corriendo jugador

Xbox 360 Mantener presionado **RB** + **RT** y presion el direccional a 45° de la posición en que está corriendo jugador

PC Mantener presionado **R1** + **R2** y presionar el direccio a 45° de la posición en que está corriendo el jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Soltar el direccional y luego presionar **R1**

Xbox 360 Soltar el direccional y luego presionar **RB**

PC Soltar el direccional y luego presionar el Botón para Correr Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

FRENO RÁPIDO PISANDO LA PELOTA

Descripción. Uno de los movimientos más sencillos de realizar pero no por eso menos vistosos. Simplemente nu stros jugador pisará la pelota quitándole toda la velocidad al juego.

Ejecución. No tendremos más que presionar el Botón para Correr Predeterminado luego de soltar el direccion Esta técnica puede ayudarnos a neutralizar la presión del rival y a realizar pases precisos.

Recomendaciones. Utilizar para distribuir el juego con precisión y sin apuro. También es un método muy efecti para hacer tiempo molestando al rival con la pisadita.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)

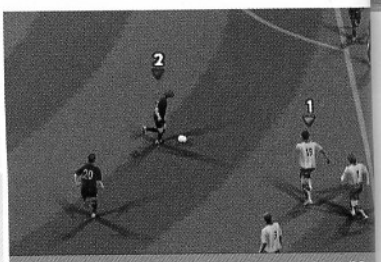
FRENO RÁPIDO PISANDO LA PELOTA SEGUIDO DE UN GIRO HACIA EL ARCO

Descripción. Prácticamente igual al movimiento anterior, solo que ahora además de parar la pelota con una pisada también giraremos con destino al arco contrario.

Ejecución. A diferencia de la técnica mencionada anteriormente, esta es un poco más ofensiva y reduce en cierto modo nuestras posibilidades de distribuir el balón hacia las bandas. Pero como contrapartida, nos será más útil para encontrar huecos y de ese modo elaborar jugadas incisivas.

Recomendaciones. No es lo más recomendable realizar este movimiento de espaldas al arco ya que nuestro futbolista tardará bastante en girar y probablemente en ese tiempo pierda la pelota. Si estamos muy marcados tampoco es el movimiento más adecuado, ya que el giro puede ser fácilmente neutralizado por un defensor aguerrido.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)

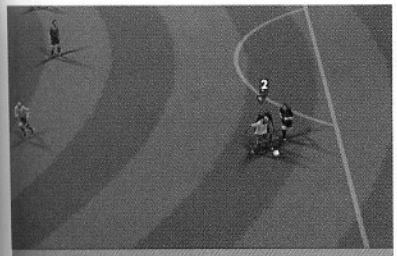


Playstation Soltar el direccional y luego presionar **R2**

Xbox 360 Soltar el direccional y luego presionar **RT**

PC Soltar el direccional y luego apretar el Botón para Mo mientos Especiales Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el direccional

Xbox 360 Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el direccional

PC Cuando un marcador se ubica detrás nuestro, soltar todos los botones, incluido el direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

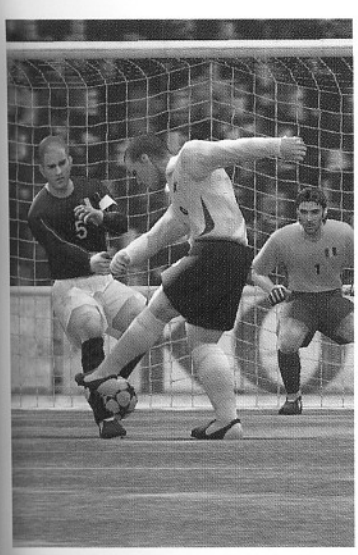
OCULTANDO LA PELOTA

Descripción. En caso de que nos estén marcando férreamente por la espalda podemos soltar todos los botones para que el jugador proteja la pelota con su cuerpo hasta que llegue un compañero para recibir un pase. Sin embargo no es una técnica demasiado efectiva ya que aumenta nuestras chances de perder la posesión del balón.

Ejecución. Si bien al soltar todos los botones, automáticamente el jugador intentará proteger la pelota con su cuerpo, no es una buena opción realizar esto si tenemos un marcador de frente. También hay que tener en cuenta que se necesita de un delantero potente para cubrir la pelota de forma eficiente.

Recomendaciones. Tratar de no utilizar este movimiento con futbolistas livianos sino más bien con los clásicos "9" de área, como Crespo, Van Nistelrooy o Drogba. Eso no quiere decir que con otros jugadores no podríamos utilizarlo, sino que no sería tan eficiente dicho movimiento.

Habilidades necesarias. "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio), "Post Player" (Portento Físico)



TÉCNICAS AVANZADAS

CONOCIENDO NUESTROS JUGADORES

Es de vital importancia utilizar el modo de entrenamiento para conocer a las características de todos nuestros jugadores. La gambeta es una técnica importantísima pero es necesario saber qué futbolistas están más aptos para ponerla en práctica. Todo aquel que tenga algo de conocimiento futbolístico se dará cuenta de que salir gambeteando con un defensor es poco menos que un suicidio. Además, no todos los atacantes tienen los mismos atributos técnicos, por lo que tendremos que saber con quienes intentar penetrar una defensa y con quiénes no.

APRENDIENDO CUÁNDO NO CORRER

Aquellos que nunca hayan jugado un título de la saga podrán pensar que correr con la pelota es la mejor forma de acercarse al área rival. Nada más lejos de la realidad. Al igual que el resto de los movimientos, correr puede llegar a ser muy importante pero solo si lo utilizamos correctamente. Recordemos que al trasladarnos en velocidad seremos más vulnerables y las posibilidades de que nos roben la pelota serán mayores. Además, muchos jugadores se cansan rápidamente por lo que no es una buena opción excederse en las corridas. Siempre hay momentos ideales para correr pero la única forma de descubrirlos es con la práctica.

MANEJANDO LA VELOCIDAD DEL ENCUENTRO

Cuando no jugamos con un equipo lleno de estrellas será necesario que seamos conscientes de nuestras limitaciones. Si vemos que a pesar de estar ganando nos están pegando un baile infernal, no nos quedará otra más que hacer tiempo para que pasen los minutos. La forma más efectiva de lograrlo es mediante la utilización de movimientos que nos permitan controlar la velocidad del juego. Para ello contamos con técnicas tales como las gambetas lentas o la pisada.

PROTEGIENDO EL BALÓN

Si contamos con un portento físico en el equipo, una buena alternativa será hacerlo pivotear y que proteja la pelota hasta que un compañero se desmarque. Hay que tener en cuenta que por más bien dotado físicamente que esté un jugador, no podrá retener el balón demasiado tiempo. Esto nos obligará a desmarcarnos rápidamente a menos que queramos que nos quiten la redonda.
En caso de que nos estén marcando desde atrás y nuestro jugador sea rápido, podemos retener la pelota un segundo e instantáneamente correr para escapar del acoso del rival.

PASES

Playstation ⊗ + Direccional

Xbox 360 Ⓐ + Direccional

PC Botón de Pase Predeterminado + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE CORTO

Descripción. El pase corto es el movimiento más utilizado en todo el juego ya que la mejor forma de genera riesgo es tocando por abajo.

Ejecución. Los pases cortos son más efectivos cuando nuestro jugador se encuentra bien posicionado y no tien que moverse bruscamente para realizarlo. A mayor movimiento de cuerpo más precisión perderá el pase. Sin embar go, hay futbolistas con habilidades técnicas tan desarrolladas que podrán efectuar toques deliciosos en situaciones incómodas. Pero así como hay jugadores diferentes, también hay otros que necesitan más tiempo para posicionars y efectuar un pase decente, especialmente los defensores centrales o algunos delanteros.

Recomendaciones. Si realizamos varios pases cortos podemos llegar a quedar rápidamente en posición de go Con un poco de práctica aprenderemos en que ocasiones será conveniente tocar la pelota y en cuales gambetea pero si recién nos estamos iniciando en el juego lo mejor será pasar rápido el balón.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo

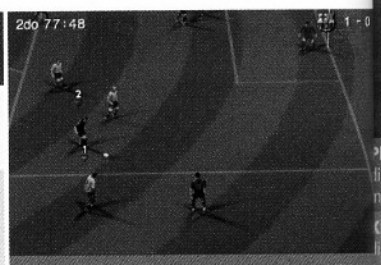
TOQUE DE PRIMERA

Descripción. Los pases de primera son movimientos necesarios para darle fluidez y velocidad al juego. Al tocar sin dominar el balón, la precisión y velocidad del pase se verán disminuidas, pero si aprendemos a dominarlos podremos lograr jugadas interesantes.

Ejecución. Al realizar esta técnica aceleraremos la velocidad del juego y podremos planear jugadas incisivas. Además, será posible ir planeando el siguiente movimiento antes de que nos llegue la pelota. Como en la realidad, los pases de primera serán más efectivos si los realizamos a cortas distancias. Tirar pelotazos sin dominar el balón por lo general no da buenos resultados. Con el tiempo sabremos distinguir cuando jugar de primera y cuando no, ya que no es conveniente realizar este movimiento con cualquier futbolista.

Recomendaciones. Lo que perdemos en precisión al realizar un pase de primera lo ganamos en sorpresa y frescura en el ataque. Mientras menos tengamos que girar el cuerpo para efectuar el toque, más efectivo será. En caso de que nos arrepintamos justo antes de recibir la pelota, podremos cancelar esta técnica, cosa que explicaremos más adelante en esta guía.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo), "Technique" (Técnica)



Playstation ⊗ + Direccional, antes de que el jugad controle la pelota

Xbox 360 Ⓐ + Direccional, antes de que el jugador c trole la pelota

PC Botón de Pase Predeterminado + Direccional, antes que el jugador controle la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Mantener presionado ⊗ + Direccional

Xbox 360 Mantener presionado Ⓐ + Direccional

PC Mantener presionado el Botón de Pase Predeterminado + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE CORTO POTENTE

Descripción. En caso de que queramos realizar un pase corto a un compañero que se encuentre considerable mente lejos con respecto a nuestra posición, lo mejor será mantener apretado el Botón de Pase Predeterminad para así efectuar esta técnica.

Ejecución. Este movimiento tardará un poco más de tiempo en ejecutarse que el Pase Corto tradicional ya q nuestro futbolista tendrá que recorrer una mayor distancia con el pie. Al ser un toque por abajo, deberemos te en cuenta el radar y fijarnos que ningún oponente esté merodeando cerca del receptor ya que puede intercep fácilmente la pelota.

Recomendaciones. Realizar este tipo de pase es una excelente alternativa a la hora de contraatacar o de distrib el balón por las bandas. Pero recuerden que es necesario estar siempre atento a la posición de los adversarios.

Habilidades necesarias. Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass A curacy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo

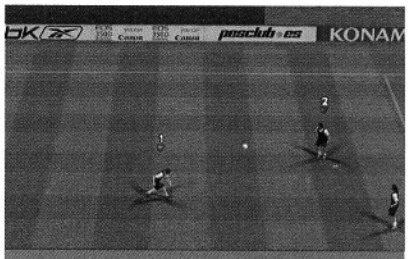
PASE DE CABEZA

Descripción. El cabezazo estándar que puede utilizarse en todo tipo de situaciones. Es la técnica más efectiva para salir jugando luego de un pelotazo ya que por lo general el futbolista que reciba el balón no tendrá que maniobrar mucho para dominarlo.

Ejecución. La ejecución de este movimiento depende de varios factores, entre los que se destacan la velocidad de la pelota o la posición del jugador que la recibe. En la sección dedicada íntegramente a los cabezazos veremos más detalles.

Recomendaciones. Siempre deberemos intentar cabecear la pelota si tenemos un oponente cerca. Por más que sepamos de antemano que será casi imposible ganar la posición, ya con solo molestar al contrario con el cuerpo estaremos reduciendo las posibilidades de que nos generen peligro. A su vez, este cabezazo no será el ideal para despejar un centro al área, ya que es probable que nos intercepten el balón y terminemos en serios problemas.

Habilidades necesarias. "Body Balance" (Equilibrio), "Header" (Cabezazo), "Jump" (Salto), "Teamwork" (Trabajo en Equipo), "Post Player" (Portento físico)

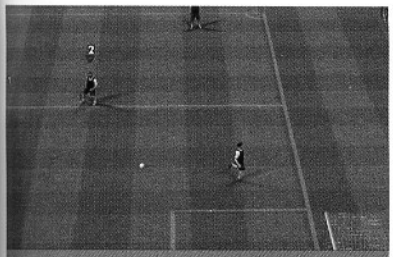


Playstation ⊗ + Direccional, cuando la pelota está en el aire

Xbox 360 Ⓐ + Direccional, cuando la pelota está en el aire

PC Botón de Pase Predeterminado + Direccional, cuando la pelota está en el aire

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Soltar el direccional, presionar ⊗, orientar el direccional en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador

Xbox 360 Soltar el direccional, presionar Ⓐ, orientar el direccional en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador

PC Soltar el direccional, presionar el Botón de Pase Predeterminado, orientar el direccional en la dirección contraria a donde se encuentra mirando el jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

TACO

Descripción. El Taco es una jugada pintoresca que nos servirá para realizar un pase hacia un futbolista que se encuentre detrás nuestro sin la necesidad de girar.

Ejecución. Realiza un pase de taco puede semos bastante útil en algunas ocasiones, como cuando vemos que no tenemos un pase de frente o la presión es mucha. También servirá para darle un poco de sorpresa a los ataques, añadiendo un toque de sutileza a las jugadas.

Recomendaciones. No realizar tacos si vemos que el receptor se encuentra muy lejos y siempre usar el radar para evitar que un adversario nos quite la pelota.

Habilidades necesarias. Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

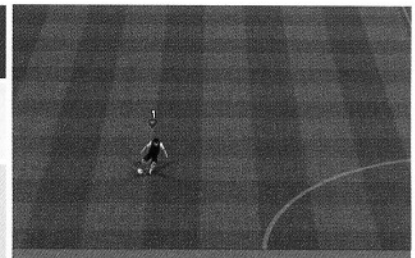
PASE LARGO

Descripción. Al realizar este movimiento estaremos enviando un pelotazo hacia la dirección que elijamos sin demasiada precisión. Pero la ventaja que tiene es que nuestro futbolista no demorará demasiado preparándolo.

Ejecución. Los pases largos son una técnica muy efectiva si tenemos un equipo sin grandes estrellas, pero aun así debemos tener ciertas consideraciones: su poca precisión (que aumenta de acuerdo a los atributos de quienes realizan el movimiento); la dificultad para parar la pelota y salir jugando por abajo una vez realizado el pase; la demora entre la aparición de la barra de poder y el lanzamiento del pelotazo, y por último la velocidad y altura de los receptores.

Recomendaciones. En varias ocasiones no tendremos tiempo suficiente para elaborar una jugada y no quedará otra que mandar un pelotazo rápido. A pesar de no ser demasiado efectivo, puede utilizarse como último recurso o mejor dicho, como manotazo del ahogado.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)



Playstation Direccional + ◎ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

Xbox 360 Direccional + Ⓑ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

PC Direccional + Botón de Pase Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Mantener **R2** + ◯, Direccional para apuntar

Xbox 360 Mantener **RT** + Ⓑ, Direccional para apuntar

PC Mantener el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado + Botón de Pase Largo Predeterminado, Direccional para apuntar

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

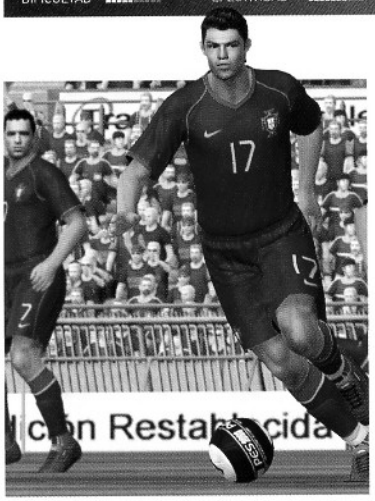
PASE LARGO CON PRECISION

Descripción. Manteniendo presionado el Botón para Movimientos Especiales antes de mandar un pase lar nuestro jugador tardará más en acomodarse pero lanzará la pelota de forma muy precisa, aumentando nuest posibilidades de seguir con la pelota una vez efectuado el pase.

Ejecución. Si estamos marcados de cerca y disponemos del tiempo suficiente, esta técnica es la ideal para bus la cabeza de un jugador de área o el desmarque de un mediapunta livianito.

Recomendaciones. Siempre verificar que no haya marcadores cerca nuestro con el radar. En caso de que pongamos de un referente de área alto y de buena técnica (El ejemplo más claro es Zlatan Ibrahimovic) podrem incluso basar la mayoría de nuestros ataques en un preciso pelotazo desde mitad de campo. Tener jugadores con g técnica a la hora de pasar un balón, como David Beckham, podrán ser de mucha utilidad para efectuar lanzamien desde lejos.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass curacy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equip



MODOS DE PASE LARGO

MODO	DIFICULTAD	CARACTERISTICAS
Tipo 1	**10%**	Los pases largos dispondrán de cierto "auto-aim". Para cruzar el balón al área deberemos apr el Botón de Pase Predeterminado una vez cruzado el mediocampo y la pelota saldrá instantá mente de nuestros pies en busca del delantero mejor posicionado, suprimiendo la barra de po
Tipo 2	**50%**	Los pases largos no tendrán ningún tipo de Auto-Aim pero las pelotas cruzadas al área se lizarán del mismo modo que en el Tipo 1.
Tipo 3	**30%**	Los pases largos dispondrán de cierto "auto-aim". Las pelotas cruzadas saldrán automáticam solo cuando estemos cerca del área.
Tipo 4	**40%**	Los pases largos dispondrán de cierto "auto-aim". Para cruzar la pelota al área deberemos tener apretado el Botón de Cambio de Jugador Predeterminado.
Tipo 5	**70%**	Los pases largos se efectuarán de forma enteramente manual. Para cruzar el balón al área d remos mantener apretado el Botón de Cambio de Jugador Predeterminado.

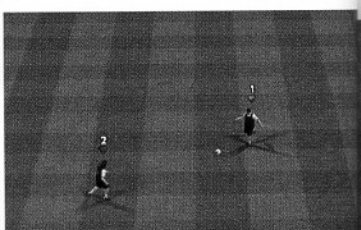
PASE LARGO DE PRIMERA

Descripción. Básicamente funciona igual que el pase corto de primera solo, que es mucho menos efectivo. Con un poco de suerte podemos llegar a crear una situación de peligro, pero es más probable que terminemos perdiendo la pelota.

Ejecución. El Pase Largo de Primera por lo general se efectúa luego de recibir un buen pase corto. Tratar de tocar de primera luego de una bola aérea es prácticamente inútil, ya que el nivel de precisión bajará de forma notable incluso en futbolistas de élite. A su vez podemos realizar pases largos de primera de alta efectividad si mantenemos presionado el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado.

Recomendaciones. En determinadas situaciones un psae largo de primera puede generar una situación clara de gol, pero esto rara vez sucede a menos que quien realice el pase contenga altos atributos de Preicisión del pase largo.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Long Pass Accuracy" (Precisión del pase largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del pase largo), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

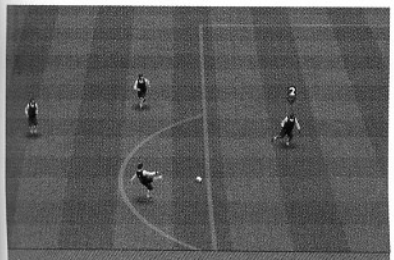


Playstation Direccional + ◯ antes de que el jugad trole un pase.

Xbox 360 Direccional + Ⓑ antes de que el jugador u un pase.

PC Direccional + Botón de Pase Largo Predeterminad de que el jugador controle un pase.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation △ + Direccional
Xbox 360 Ⓨ + Direccional
PC Botón de Pase en Habilitación + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE EN HABILITACIÓN

Descripción. El pase en habilitación utilizado correctamente puede convertirse en un arma muy efectiva a la hora de quebrar defensas cerradas. La diferencia que tiene con respecto al pase corto tradicional, es que con nuestro jugador tocará la pelota hacia delante buscando un hueco en la defensa. De esta forma, el receptor deberá desmarcarse y correr para capturar el balón quedando mano a mano con el arquero.

Ejecución. Será de vital importancia aprender a utilizar el radar correctamente, para así encontrar huecos en donde realizar un pase en habilitación. Si disponemos de un gran pasador como puede ser Deco o incluso Riquelme, podremos hacer estragos en defensas que jueguen al offside.

Recomendaciones. Los pases en habilitación no solo sirven para dejar mano a mano con el arquero a un delantero, sino que también sirve para adelantar a los laterales o lograr corridas en diagonal de los volantes ofensivos.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

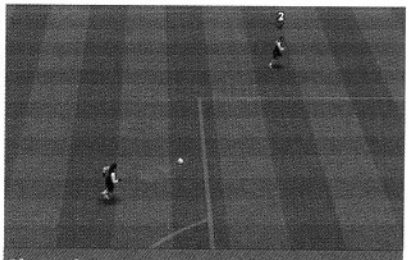
PASE EN HABILITACIÓN (FUERTE)

Descripción. Mediante esta técnica podremos realizar pases en habilitación hacia compañeros que se encuentren relativamente lejos con respecto a nuestra posición.

Ejecución. A la hora de ejecutar este pase, tendremos que tener en cuenta el tiempo que tardará el futbolista en efectuarlo. Estén seguros de que tienen el tiempo y el espacio suficiente para lanzar este tipo de pase en habilitación.

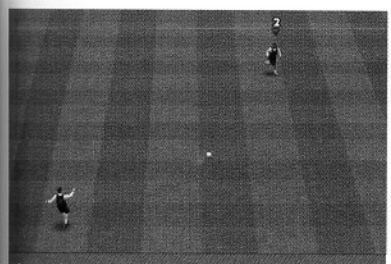
Recomendaciones. Este movimiento es ideal para jugadores expertos con buena visión de campo y dominio pleno del radar. Si somos atentos, podremos encontrar distintos espacios para realizar este tipo de pase y de ese modo abrir el campo de juego o penetrar una defensa bien parada.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)



Playstation Mantener presionado △ + Direccional
Xbox 360 Mantener presionado Ⓨ + Direccional
PC Mantener el Botón de Pase en Habilitación + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation △ + Direccional antes de que el jugador controle la pelota
Xbox 360 Ⓨ + Direccional antes de que el jugador controle la pelota
PC Botón de Pase en Habilitación Predeterminado + Direccional antes de que el jugador controle la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE EN HABILITACIÓN DE PRIMERA

Descripción. Si le está por llegar la pelota a nuestro armador y vemos que un delantero se está desmarcando entre los defensores, lo mejor sería no esperar a acomodarnos para tirar un pase en habilitación. Entonces lo ideal será utilizar esta técnica para tocar de primera, perdiendo precisión pero añadiendo ese factor sorpresa que tanto molesta al rival.

Ejecución. La ejecución de este movimiento puede ser vital para penetrar una defensa que juega al offside ya que nos ahorraremos valiosísimos segundos. Está claro que si bien puede ser más sorprendente que el pase en habilitación tradicional, también nos exponemos a realizar un mal toque de pelota y de ese modo perderla. Esto se debe a que nuestra velocidad y precisión se verán afectadas al no poder controlar el balón en el momento previo a la realización del pase.

Recomendaciones. Realizar este tipo de jugadas con jugadores estrella, como Ronaldinho, que pueden meter pelotas de gol sin la necesidad de parar el balón antes.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

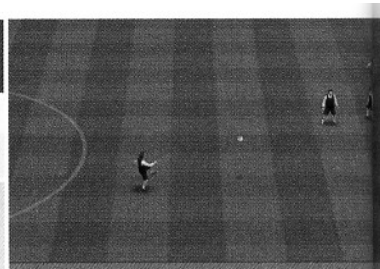
PASE EN HABILITACIÓN POR ARRIBA

Descripción. Una variante en el pase en habilitación que nos permitirá buscar el desmarque de un jugador por arriba de un marcador o incluso de una defensa entera. Es más sencillo de interceptar que los otros pero puede resultar sorpresivo para el contrario.

Ejecución. Lo ideal sería realizar este movimiento poco después de cruzar el mediocampo para sorprender a la defensa rival. Previa ejecución de la técnica -y más que nunca- deberemos estar atentos al radar para evitar caer en offside y a su vez encontrar un hueco para que el delantero busque la pelota. También será posible hacer una combinación de botones y lanzar un pase en habilitación potente y por arriba.

Recomendaciones. Las pelotas aéreas no son fáciles de controlar por el receptor, por lo que tendremos que ser consciente del tiempo que perderá maniobrando. Sin embargo, podemos pegarle de aire y de primera para intentar sorprender al arquero.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)



Playstation L1 + Ⓐ + Direccional

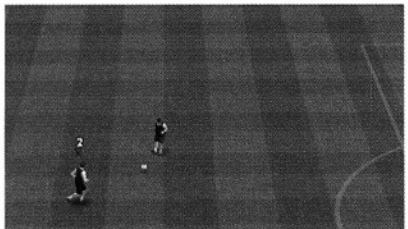
Xbox 360 LB + Ⓨ + Direccional

PC Botón para Cambiar de Jugador + Botón de Pase en habilitación + Direccional

DIFICULTAD

EFECTIVIDAD

PARED



Playstation L1 + ⊗ + Direccional al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar Ⓐ para devolver la pelota

Xbox 360 LB + Ⓐ + Direccional al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar Ⓨ para devolver la pelota

PC Botón para Cambio de Jugador + Botón de Pase + Direccional al realizar el pase inicial y después inmediatamente presionar el Botón de Pase en Habilitación para devolver la pelota

DIFICULTAD

EFECTIVIDAD

Descripción. La pared es una jugada clásica para eludir la presión de los rivales. Su ejecución fue haciéndose más compleja con las sucesivas versiones del juego por lo que ahora será necesario combinar tres botones: primero presionar el Botón de Cambio de jugador junto con el Botón de Pase para de ese modo tocarle el balón a un compañero y empezar a correr; luego presionar el Botón de Pase en Habilitación para devolver la pelota de primera.

Ejecución. Muchos se preguntarán por qué apretar el Botón de Pase en Habilitación para devolver la pelota presionando el Botón de Pase tradicional se obtienen resultados similares. La respuesta es simple: se puede hacer eso, pero los resultados no siempre serán los esperados. Si utilizamos el botón de pase y el direccional, posiblemente obtengamos una pared pero el margen de error será mayor ya que, en ocasiones, el receptor del primer toque le entregará la pelota a otro compañero en lugar de devolverla. Para evitar esas situaciones, lo mejor será utilizar el Botón de Pase en Habilitación.

Recomendaciones. Tratar de no tirar paredes cerca del área porque si nos equivocamos en uno de los dos pases podemos llegar a quedar en una posición muy desfavorable de cara al gol.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

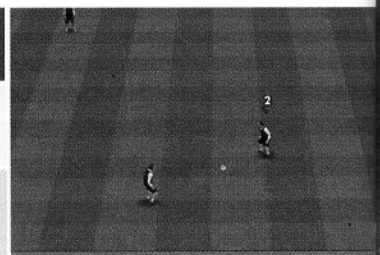
PARED CON DEVOLUCIÓN POR ARRIBA

Descripción. Este movimiento es básicamente una pared, pero el jugador receptor del primer pase devolverá una pelota alta y larga.

Ejecución. La ejecución es exactamente igual a la de una pared tradicional, solamente que en lugar de presionar el Botón de Pase en Habilitación deberemos apretar el Botón de Pase Largo.

Recomendaciones. Utilizar solamente si los dos jugadores se encuentran a una distancia considerable el uno del otro. Aun así, hay montones de variantes más efectivas que este tipo de pared.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Agility" (Agilidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)



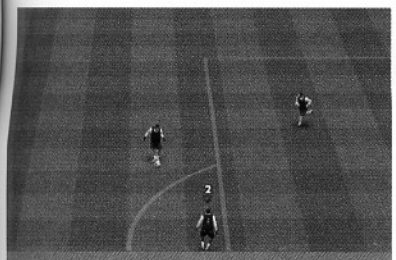
Playstation L1 + ⊗ + Direccional para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar ○

Xbox 360 LB + Ⓐ + Direccional para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar Ⓑ

PC Botón para Cambiar de Jugador + Botón de Pase + Direccional para realizar el pase inicial, luego inmediatamente presionar el Botón de Pase Largo para devolver la pelota.

DIFICULTAD

EFECTIVIDAD



Playstation Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar **R2** para indicarle que corra hacia adelante

Xbox 360 Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar **RT** para indicarle que corra hacia adelante

PC Ni bien el jugador pasa la pelota, apretar el Botón para Movimientos Especiales para indicarle que corra hacia adelante

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

TOCANDO Y YENDO A BUSCAR

Descripción. Una técnica esencial para penetrar en las defensas rivales o deshacernos de marcajes pegajosos. Cuando nuestro jugador pase la pelota, inmediatamente saldrá a corriendo hacia delante en busca de una devolución, llevándose consigo la marca.

Ejecución. Al ejecutar este movimiento, inmediatamente nuestro futbolista picará hacia el área rival lo que nos dará mayores variantes ofensivas. Por lo general, un jugador que sube se lleva consigo la marca, por lo que el receptor quedará libre para maniobrar con tranquilidad. Sin embargo, deberemos ser cautelosos al indicarles a nuestros jugadores que corran ya que si nos roban la pelota quedaremos muy expuestos en defensa.

Recomendaciones. A simple vista puede parecer una técnica similar a la pared y eso puede servirnos para engañar al rival. Si tenemos laterales rápidos, podemos indicarles que piquen hacia el área rival, llevándose la marca, y así dejándonos vía libre para desarrollar nuestro juego.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Teamwork" (Trabajo en Equipo), "Top Speed" (Velocidad Máxima).

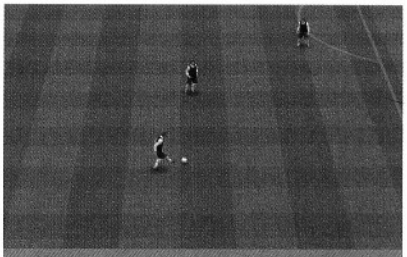
PASE CORTO MANUAL

Descripción. Los pases manuales se desarrollan con el stick analógico y si bien son un poco más complicados de realizar, también serán mucho más precisos.

Ejecución. Muchos piensan que el pase manual es una forma lenta y engorrosa para reemplazar el pase tradicional. Sin embargo, están muy equivocados. Hay que reconocer que los pases automáticos son más rápidos y sencillos de ejecutar, pero si aprendemos a realizarlos manualmente con el stick, obtendremos grandes beneficios. Al poder controlar la potencia y dirección exacta del toque, el margen de error se reducirá considerablemente.

Recomendaciones. No realizar pases manuales sin haber entrenado previamente ya que no son nada sencillos. Para los toques rápidos, la mejor opción sigue siendo el pase tradicional debido a que se tarda un tiempo considerable utilizando el stick.

Habilidades necesarias. Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

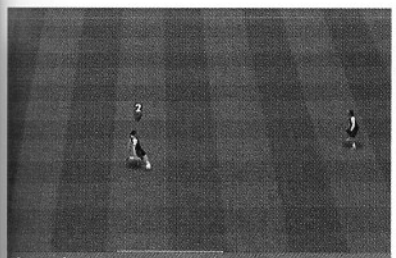


Playstation Mantener **R** en la dirección que deseemos, luego presionar **R3** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

Xbox 360 Mantener **R** en la dirección que deseemos, luego presionar **R** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

PC Mantener **R** en la dirección que deseemos, luego presionar el Botón para Activar Pases Manuales hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **L1**, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar **R3** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

Xbox 360 Mantener presionado **LB**, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar **R** hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

PC Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador, apretar **R** en la dirección requerida y finalmente presionar el Botón para Activar Pases Manuales hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE LARGO MANUAL

Descripción. Funciona de forma similar al Pase Corto Manual, pero la inclusión de otro botón dificulta considerablemente la realización. Sin embargo, vale la pena aprender a dominarlo debido a los altos niveles de precisión que pueden alcanzarse.

Ejecución. El beneficio que puede traernos aprender a realizar un movimiento tan complicado como este es que nosotros seremos los que elijamos exactamente el lugar hacia donde queremos que llegue el pase. Esto nos permitirá decidir entre otras cosas, si un centro va a al primer o al segundo palo, el lugar específico en donde la pelota picará.

Recomendaciones. Si vemos que el arquero rival está muy adelantado, podremos enviar manualmente un pelotazo alto y potente. De esta forma no le daremos tiempo suficiente para volver a su posición, por lo que el balón terminará dentro de los tres palos casi con seguridad.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)

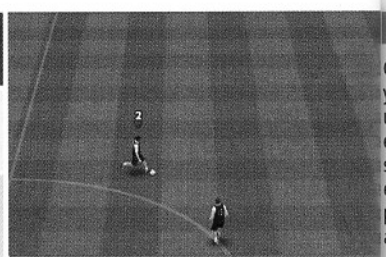
PASE LARGO MANUAL CON PRECISIÓN

Descripción. Funciona de la misma forma que un Pase Largo con Precisión, solo que con las ventajes de poder realizarlo manualmente.

Ejecución. La ejecución de esta técnica es realmente complicada por la cantidad de botones que deben apretarse. Como se darán cuenta, es una combinación entre el pase largo manual y el pase largo con precisión, por lo que si sabemos como realizarlos no deberíamos tener mayores problemas con este movimiento.

Recomendaciones. Tener mucho cuidado a la hora de presionar los botones porque al menor error podemos terminar haciendo cualquier cosa menos lo que deseamos.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Short Pass Accuracy" (Precisión del pase corto), "Short Pass Speed" (Velocidad del pase corto), "Teamwork" (Trabajo en equipo)



Playstation Mantener presionado **L1** + **R2**, mantene
en la dirección elegida y finalmente presionar **R3** hasta qu
barra de poder alcance la potencia deseada.

Xbox 360 Mantener presionado **LB** + **RT**, mantener **R** e
dirección elegida y finalmente presionar **R** hasta que la b
de poder alcance la potencia deseada.

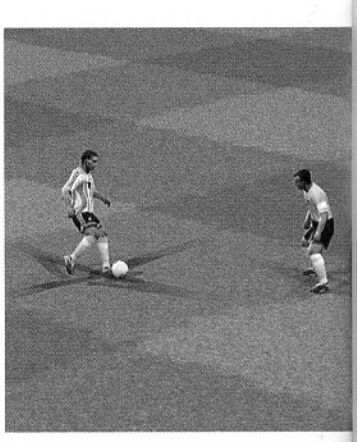
PC Mantener presionado Botón Cambiar de Jugador + Bot
de movimientos especiales, mantener **R** en la dirección elegi
y finalmente presionar Botón para Activar Pases Manua
hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

TÉCNICAS AVANZADAS

AUMENTANDO LA PRECISIÓN DEL PASE

Más allá de las habilidades que tenga cada jugador, hay formas de realizar pases precisos. Si leyeron atentamente lo escrito anteriormente se habrán dado cuenta que los pases rápidos son más efectivos cuando nuestro jugador no tiene que acomodar su cuerpo para realizarlos. Efectivamente esto es así, ya que cuantos más movimientos deba efectuar un futbolista, menos preciso será el pase. Esto salta a la vista especialmente en las paredes y los toques de primera. Lo ideal sería realizar pases frontales o diagonales pero siempre teniendo en cuenta hacia donde se encuentra mirando. Acomodando el cuerpo antes de recibir la pelota, para no tener que maniobrar con la misma en los pies.
En caso que controlemos a un jugador extremadamente hábil, podremos tomarnos ciertas libertades ya que los pases saldrán precisos por más que esté a punto de caerse. Pero como este tipo de futbolistas no abunda, deberemos practicar lo dicho anteriormente. De caso contrario, nos robarán la pelota muy fácilmente.



UTILIZANDO EL RADAR

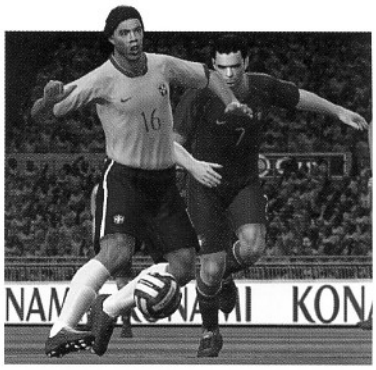
A pesar de que los pases cortos son dentro de todo fáciles de ejecutar ya que el receptor del balón se encuentra dentro de nuestro ángulo de visión, es un deber en todo jugador adquirir el hábito de mirar el radar justo antes de ejecutar un pase. Esto nos permitirá evitar caer en offside en infinidad de ocasiones, así como reconocer la posición de los defensores que podrían robarnos la pelota. Obviamente mirar el radar es una pequeña distracción, pero con la práctica lo iremos realizando de forma casi mecánica.
También la utilización del radar depende de la cámara que utilicemos. Si nos decidimos por una que enfoque el partido desde muy lejos, no será necesario consultar el radar muy seguido ya que tendremos todo en pantalla.

TRABAJO EN EQUIPO

El juego en equipo es una habilidad tanto individual como colectiva ya que se aplica a jugadores como a equipos por igual. Si los jugadores de un equipo tienen poco desarrollada esta habilidad, nos será muy complicado sincronizar varios pases seguidos. En cambio, hay equipos no muy dotados técnicamente pero con un nivel elevado de trabajo en equipo. Estos últimos pueden llegar a ser más peligrosos que otros llenos de estrellas individualistas.

CABEZAZO

Cuando dos jugadores saltan para disputar un balón aéreo, las de ganar siempre las lleva el más alto y dotado con ciertas habilidades (Equilibrio, Salto y Cabezazo, entre otras). Sin embargo, en ocasiones un delantero de altura mediana puede superar en un salto a uno mucho más alto simplemente si se encuentra bien posicionado. Esto puede suceder gracias al increíble engine de WE, que tiene en consideración todos los aspectos físicos de un jugador, así como el movimiento de la pelota, la posición, etc. No hay un truco especial para realizar esto, sino que simplemente tendremos que practicar mucho para conocer a nuestros jugadores y sus atributos. Sin embargo, hay una serie de pautas que pueden ayudarnos cada vez que queramos cabecear un balón:

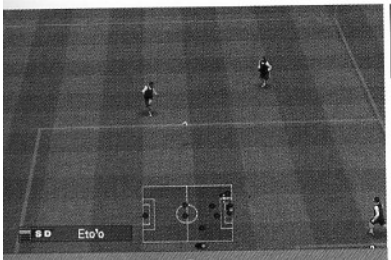


- Los cabezazos que efectuemos sin marca serán sin lugar a dudas los más precisos. Igualmente la precisión del mismo dependerá de los atributos del jugador.
- La habilidad que le permite al jugador posicionarse correctamente ante una pelota aérea es "Response" (Respuesta). Una vez que está en contacto con el oponente, "Body Balance" (equilibrio) será la habilidad que entrará en juego, siendo el futbolista que más cerca se encuentre del balón el que lleve las de ganar. El nivel de "Jump" (Salto) y la altura del jugador tendrán un rol importante cuando la pelota sea bien alta. Por último, la habilidad "Header" (Cabezazo) tendrá influencia en la potencia y precisión del remate de cabeza.
- Los cabezazos ofensivos son mucho menos precisos cuando el defensor nos impide cabecear libremente, por más que ganemos en el salto.
- Si los jugadores no poseen muy desarrollada la habilidad "Body Balance" (Equilibrio) es probable que terminen en el piso antes de que llegue la pelota.

PASES MANUALES

Los pases manuales son mucho más complicados de realizar que los tradicionales pero le agregan a nuestro juego un toque más personal. Si realizamos correctamente pases manuales a la hora de centrar o tirar habilitaciones, los resultados pueden llegar a ser letales para el oponente. Hay que tener muy en cuenta el modo de pase largo elegido, ya que de eso depende el nivel de "auto-aim" que estará presente en nuestros pases automáticos.
Hay varias situaciones en las que si utilizamos pases automáticos, quizá no obtengamos resultados óptimos. La más clara se puede observar en la trayectoria de los pases en habilitación. Muchas veces su recorrido no es el que hubiésemos deseado, cosa que se soluciona con la utilización de un pase manual.

CENTROS



Playstation Direccional + ◎

Xbox 360 Direccional + Ⓑ

PC Direccional + Botón de Pase Largo Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

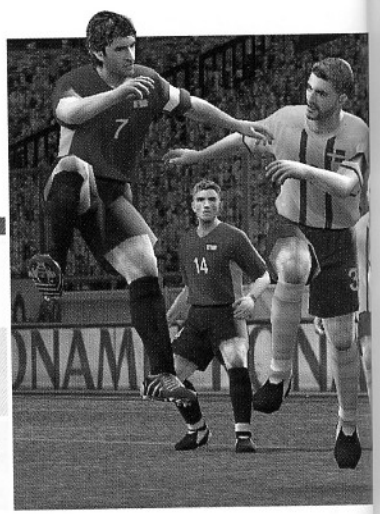
CENTRO LARGO

Descripción. Centro estándar por excelencia. Es la mejor forma de buscar a jugadores altos que se proyectan por l banda contraria o cerca del segundo palo.

Ejecución. Su ejecución es muy simple ya que tan solo deberemos apretar el Botón de Pase Largo y darle direcció para que nuestro futbolista mande un potente centro al segundo palo. Es la mejor opción para buscar la cabeza d jugadores altos.

Recomendaciones. Siempre tengamos en cuenta si nuestro futbolista es zurdo o diestro ya que si nos equivocam de pierna posiblemente nuestro centro termine en la tribuna o en manos del arquero.

Habilidades necesarias. "Agility" (Aglidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Spee (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Teamwork" (juego en Equipo)



MODOS DE PASE LARGO: CENTROS

MODO	DIFICULTAD	CARACTERISTICAS
Tipo 1 y Tipo 2	**20%**	El balón se centra automáticamente al apretar el Botón de Pase Largo una vez que hayamos pasado la mitad de cancha.
Tipo 3	**40%**	Los centros serán lanzados automáticamente una vez que estemos prácticamente el área rival. Desde cualquier otro lugar del campo deberemos mantener apretado el Botón de Cambio de Jugador sumado a los demás comandos para efectuar el centro.
Tipo 4 y Tipo 5	**60%**	Para centrar deberemos mantener apretado el Botón de Cambio de Jugador, seguido de los comandos correspondientes, en cualquier lugar del campo.

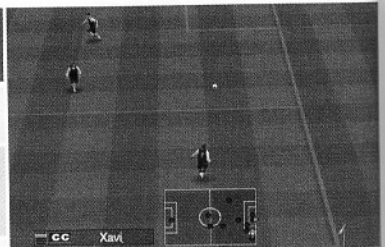
CENTRO DE POTENCIA INTERMEDIA

Descripción. Este centro se utiliza generalmente para buscar jugadores que se encuentran justo en el medio del área.

Ejecución. Al apretar dos veces el Botón de Pase largo, el centro saldrá con menor potencia y esto nos permitirá ubicar de forma más certera la cabeza de un futbolista que espera la pelota en el área. También es el movimiento ideal si lo que queremos es intentar realizar alguna pirueta aérea.

Recomendaciones. Básicamente las mismas recomendaciones del centro al segundo palo: tener en cuenta cual es la pierna hábil del lanzador y ser conscientes de que al ser menor la potencia del centro, hay más posibilidades de que el defensor sea el que termine despejando.

Habilidades necesarias. "Agility" (Aglidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Teamwork" (juego en Equipo)



Playstation Direccional + ◎ x2

Xbox 360 Direccion + Ⓑ x2

PC Direccional + Botón de Pase Largo Predeterminado x

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Mantener presionado **R2** y apretar Direccional + ◎ ó Direccional + ◎ X 2

Xbox 360 Mantener presionado **RT** y apretar Direccional + Ⓑ ó Direccional + Ⓑ X 2

PC Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales y apretar Direccional + Botón de Pase Largo ó Direccional + Botón de Pase Largo X 2

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CENTRO DE ALTA PRECISIÓN

Descripción. Manteniendo apretado el Botón para Movimientos Especiales mientras mandamos un centro largo o de potencia intermedia, podremos hacer que nuestros jugador se tome su tiempo y saque un disparo preciso. De esta forma casi con seguridad encontraremos la cabeza del futbolista que espera en el área.

Ejecución. Este tipo de centro es muy efectivo si disponemos de un delantero alto y con buen físico. Al tomarse el lanzador un mayor tiempo para patear, podrá ubicar perfectamente al hombre que se encuentra esperando en el área. Pero si no disponemos de un delantero alto, es en vano realizar este centro ya que los defensores podrán anticiparlo de todos modos.

Recomendaciones. Si nuestro delantero se encuentra picando hacia delante antes de mandar el centro, la realización de esta técnica no será muy efectiva debido a que el jugador tarda unos segundos antes de lanzar el pase. Por el contrario, puede ser una técnica muy beneficiosa si un delantero alto se está moviendo cerca del arquero rival ya que este último tendrá mayores dificultades para atrapar la pelota o despejarla con los puños.

Habilidades necesarias. "Agility" (Aglidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Teamwork" (juego en Equipo)

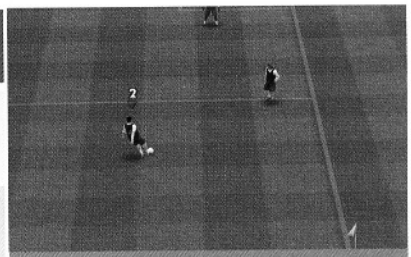
CENTRO BAJO

Descripción. Si presionamos tres veces el Botón de Pase Largo a la hora de realizar un centro, nuestro jugador enviará pase rasante, mejor conocido como buscapié. La dirección del mismo la designamos con el Direccional y es una buena forma de intentar convertir un gol si no se dispone de futbolistas altos.

Ejecución. Este tipo de centros es muy importante a la hora de contraatacar ya que funciona como una especie de pase corto pero más potente. Además de realizar buscapiés, este tipo de centro puede servirnos para buscar el remate al arco de carrileros que llegan por las bandas hacia el área.

Recomendaciones. Si vemos un delantero completamente desmarcado en el área, este centro puede ser una excelente alternativa para hacerle llegar la pelota.

Habilidades necesarias. "Agility" (Aglidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Teamwork" (juego en Equipo)



Playstation Direccional + ◎ X 3

Xbox 360 Direccional + Ⓑ X 3

PC Direccional + Botón de Pase Largo Predeterminado X 3

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation L1 + ◎ + Direccional

Xbox 360 LB + Ⓑ + Direccional

PC Botón de Cambio de Jugador + Botón de Pase Largo + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CENTRO MANUAL

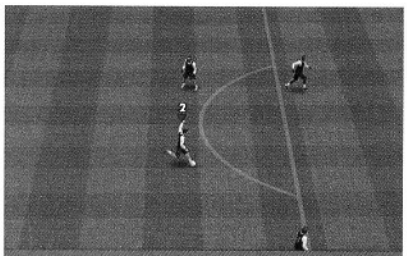
Descripción. El centro manual debe realizarse dependiendo del modo de pase largo que hayamos elegido. En pocas palabras, la dirección del mismo la determinaremos utilizando el direccional.

Ejecución. La realización de centros manuales no es complicada, pero puede parecer un tanto inútil en un principio. Sin embargo, cuando vayamos adentrándonos más en el mundo de Winning Eleven iremos descubriendo las bondades de poder elegir nosotros mismos el destino de nuestros centros.

Recomendaciones. Los centros manuales pueden llegar a ser de gran utilidad en contraataques ya que podremos mandar pelotazos cruzados a los delanteros y de ese modo sorprender a la defensa rival.

Habilidades necesarias. "Agility" (Aglidad), "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo), "Passing" (Pases), "Playmaker" (Creador de Juego), "Teamwork" (juego en Equipo)

REMATES



Playstation ○ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

Xbox 360 ⊗ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

PC Botón de Disparo hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

DIFICULTAD **VARIABLE** EFECTIVIDAD **VARIABLE**

REMATE

Descripción. Cuando un jugador realiza un disparo al arco con la pelota en sus pies o cuando llega corriendo rematar la mayoría de los pases, una barra de poder aparecerá en pantalla y determinará la altura y potencia nuestro remate. Para apuntar tendremos que utilizar el Direccional. Es un sistema intuitivo pero necesitará de muc práctica para poder dominarlo.

Ejecución. Siempre que rematemos al arco aparecerá la barra de poder y deberemos variar la intensidad de nue tros remates de acuerdo con la situación. Por ejemplo, si nos encontramos mano a mano con el arquero, con presion levemente el Botón de Disparo será suficiente. En cambio si pateamos de lejos, será necesario que la barra de pod llegue al menos hasta la mitad.

Recomendaciones. No excedernos en la potencia del disparo ya que terminaremos enviando el balón a la t buna. Para la realización de piruetas tales como tijeras, rabonas o voleas, se aplican otras reglas que veremos m adelante.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Score" (Definición en Mano a Mano), "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque "Body Balance" (Equilibrio), "Middle Shooting" (Disparos de media distancia), "Shot Accuracy" (Precisión del Disp ro), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto)

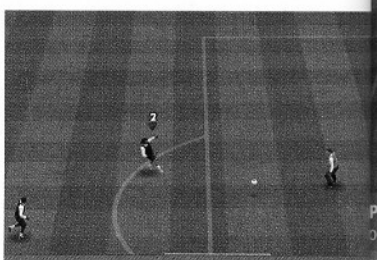
REMATE A COLOCAR

Descripción. Al presionar el Botón para Movimientos Especiales cuando aparece la barra de poder, inmediatamente nuestro jugador realizará un remate a colocar. De este modo sacrificará potencia pero ganando muchísima precisión. Generalmente los futbolistas le pegan con la parte interna de su botín, sin embargo si están posicionados para pegarle con su pierna menos hábil, algunos realizar este remate con la parte externa del pie.

Ejecución. Hay que tener en cuenta que al realizar esta técnica, nuestro remate perderá potencia, por lo que no es recomendable utilizarlo para patear de lejos. Generalmente conseguiremos los mejores resultados al efectuarlo desde el borde del área buscando colocar la pelota en el palo más lejano del arquero. Algunos jugadores tienen prácticamente un guante en sus pies, por lo que nos será mucho más sencillo colocar una pelota con ellos que con el resto.

Recomendaciones. Si estamos controlando un jugador con la habilidad para patear desde afuera del área muy desarrollada, podremos efectuar remates a colocar desde lejos sin mayores inconvenientes. Si efectuamos esta técnica correctamente, clavaremos un tremendo remate suave en el ángulo, justo donde los arqueros nunca pueden llegar.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Score" (Definición en Mano a Mano), "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio), "Middle Shooting" (Disparos de media distancia), "Shot Accuracy" (Precisión del Disparo), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto)

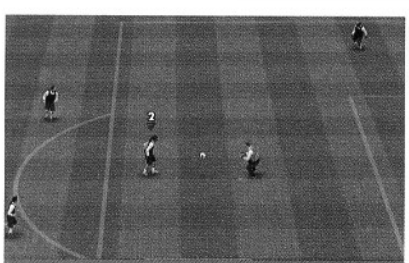


Playstation ○+ Direccional para realizar el remate, cuando aparezca la barra de poder

Xbox 360 ⊗+ Direccional para realizar el remate, cuando aparezca la barra de poder

PC Botón de Remate Predeterminado + Direccional para realizar el remate, Botón para Movimientos Especiales cuando aparezca la barra de poder

DIFICULTAD **VARIABLE** EFECTIVIDAD **VARIABLE**



Playstation L1 + ○, Direccional para apuntar

Xbox 360 LB + ⊗, Direccional para apuntar

PC Botón para Cambiar de Jugador + Botón de Disparo Predeterminado, Direccional para apuntar.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

REMATE POR ARRIBA (EMBOQUILLADA) 1

Descripción. El clásico remate por arriba del arquero es quizá una de las formas más efectivas y a su vez comp cadas para definir en un mano a mano.

Ejecución. El primero de los dos tipos de remate por arriba es el ideal para realizar si nos encontramos relativamente lejos del arco y aun así el arquero nos sale para achicar. Para la realización de un disparo de este tipo entran e juego distintas habilidades que lo harán más o menos eficiente. Si el futbolista que controlamos no está bien dotad técnicamente, lo mejor será intentar otra definición más convencional.

Recomendaciones. Si el mano a mano se produce muy cerca de la línea de gol, lo ideal sería utilizar el segund tipo de remate por arriba del arquero. Pero hay que tener en cuenta que este primer tipo es el único que sirve pa realizar remates de primera y por arriba.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Score" (Definición en Mano a Mano), "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque "Body Balance" (Equilibrio), "Middle Shooting" (Disparos de media distancia), "Shot Accuracy" (Precisión del Disp ro), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto)

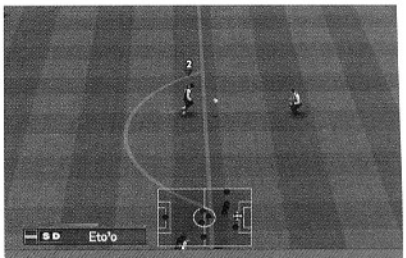
REMATE POR ARRIBA (EMBOQUILLADA) 2

Descripción. Este tipo de remate por arriba es más rápido que el primero pero el balón alcanzará una altura notablemente inferior. Un detalle interesante es que los arqueros muchas veces pensarán que estamos efectuando un remate tradicional y podremos engañarlos de esta forma.

Ejecución. El momento en que presionemos el Botón para Correr será determinante: si lo hacemos demasiado tarde, nuestro jugador golpeará la pelota normalmente. Los jugadores muy ágiles pueden ser un problema ya que tardan menos tiempo en patear, lo cual nos obligará a ser el doble de rápidos al realizar este movimiento.

Recomendaciones. La forma de ejecutar este movimiento puede cambiarse desde la pantalla de configuración. Si lo cambiamos, podremos realizar este disparo simplemente apretando rápidamente el Botón de Disparo.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Score" (Definición en Mano a Mano), "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio), "Middle Shooting" (Disparos de media distancia), "Shot Accuracy" (Precisión del Disparo), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto)

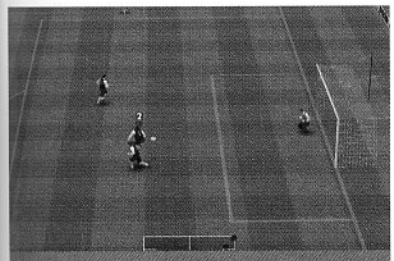


Playstation ○ + Direccional para efectuar el remate, **R1** cuando aparezca la barra de poder

Xbox 360 Ⓧ + Direccional para efectuar el remate, **RB** cuando aparezca la barra de poder

PC Botón de Disparo Predeterminado + Direccional para efectuar el remate, Botón para Correr

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation ○ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

Xbox 360 Ⓧ hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

PC Botón de Disparo Predeterminado hasta que la barra de poder alcance la potencia deseada, Direccional para apuntar

DIFICULTAD **VARIABLE** EFECTIVIDAD **VARIABLE**

REMATES Y CABEZAZOS OFENSIVOS DE PRIMERA

Descripción. Hay montones de formas diferentes de rematar de primera ya sea con la cabeza o con los pies. Por lo general, con simplemente presionar el botón de Disparo en el momento indicado será suficiente para lanzar un remate ya que en raras ocasiones aparecerá la barra de poder. Habrá que tener en cuenta un gran número de variables a la hora de rematar de primera, tales como la posición del jugador, su agilidad y velocidad, entre otras.

Ejecución. Cuando estemos por realizar un remate de primera, en raras ocasiones aparecerá la barra de poder. Y en los casos en que aparezca, su influencia sobre el disparo será considerablemente inferior que en los remates tradicionales. Lo más importante a la hora de rematar de primera es apuntar correctamente con el direccional y lograr una buena posición del cuerpo del futbolista para así poder recibir la pelota cómodamente. Está claro que la realización de voleas, tijeras o chilenas es mucho más complicada que un simple remate de primera y su precisión será menor.

Recomendaciones. Si movemos al jugador presionando el Botón de Movimientos Especiales antes de que le llegue la pelota, podremos elegir manualmente la posición en que nuestro futbolista recibirá la pelota.

Habilidades necesarias. "1-On-1 Score" (Definición en Mano a Mano), "1-Tch Pass" (Pase de Primera), "Agility" (Agilidad), "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio), "Middle Shooting" (Disparos de media distancia), "Shot Accuracy" (Precisión del Disparo), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto)

TÉCNICAS AVANZADAS

APUNTANDO AL REMATAR

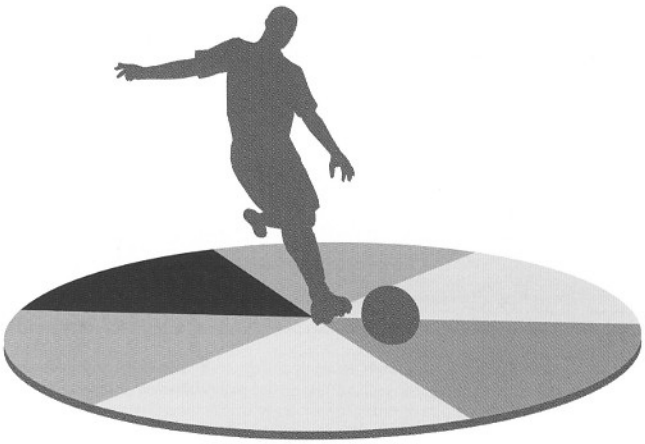
No hay un truco especial para aprender a rematar al arco y la única forma de disparar sin margen de error será practicando mucho en los entrenamientos. Lo que sí podemos decir, es que la potencia y la precisión de un disparo variará dependiendo de la situación en que nos encontremos. La realización de determinadas técnicas antes de patear, puede ser muy beneficiosa siempre y cuando las efectuemos correctamente.

REMATE DE RABONA

La rabona es uno de los movimientos más vistosos que nos ofrece este hermoso deporte. Claro está que solo unos pocos podrán darse el lujo de definir de esta forma tan complicada de realizar y humillante para el rival. En Winning Eleven no hay grandes secretos para la realización de dicha técnica, simplemente rematar al arco de primera desde una posición paralela al mismo, con un jugador con la habilidad "Technique" muy desarrollada (más de 90) y con poco desarrollo de su pierna menos hábil. Muy pocos jugadores disponen de estas características y entre ellos podemos destacar a Rivaldo, del Olimpiacos Piraeus, y a Malgani, de Argentina clásico. Este último es ni más ni menos que nuestro querido Diego Armando Maradona.

POSICIÓN DEL CUERPO

Al igual que con los pases, la efectividad del remate al arco dependerá mucho de la posición del cuerpo de nuestro futbolista. Para que el disparo salga potente y a su vez preciso, lo ideal sería rematar teniendo en cuenta su ángulo de visión ya que mientras menos tenga que girar, más probabilidades habrán de convertir un gol. Claro está que aquellos delanteros que posean muy desarrolladas las habilidades de remate, podrán efectuar buenos lanzamientos desde posiciones poco convencionales. Pero si controlamos a un jugador estándar, lo ideal sería rematar siempre teniendo en cuenta su rango de visión. Si nuestro futbolista se encuentra de espaldas al arco rival, será mucho más complicado convertir un gol debido a que mientras más tenga que girar para rematar, menos potente y preciso será el disparo. Sin embargo, hay algunos jugadores con una habilidad especial llamada "Scoring" (Goleador) que podrán patear desde muchas posiciones con similar efectividad. Obviamente el número de jugadores que disponen de esta habilidad es muy reducido y solo será posible encontrarlos en los equipos más poderosos.



PIERNA HÁBIL

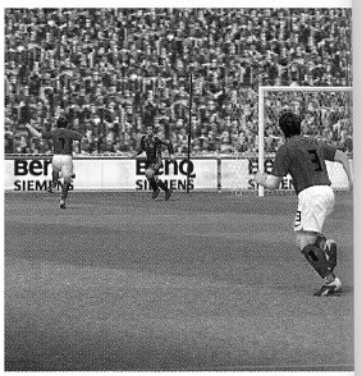
Otro factor a tener en cuenta a la hora de rematar al arco es la pierna hábil de nuestro jugador. El nivel de desarrollo de su pierna menos hábil estará determinado por los siguientes atributos:

"Weak Foot Accuracy" Precisión de su pierna menos hábil
"Weak Foot Frequency" Tendencia a pegarle con su pierna menos hábil

Un futbolista que posee una gran cantidad de puntos en los atributos mencionados anteriormente no tendrá mayores problemas en pegarle con una u otra pierna, haciéndolo muy útil y versátil.
Al momento de rematar una pelota, incluso en la jugada más rápida, siempre deberemos tener en cuenta la pierna hábil de nuestro futbolista. El acomodarnos para una u otra pierna es de vital importancia a la hora de definir ataques. Es altamente recomendable tomarnos nuestro tiempo para practicar disparos con nuestros jugadores desde distintos ángulos y posiciones.
Algunos jugadores poseen una habilidad llamada "Outside", que le permitirá pegarle a la pelota con la parte externa del botín (técnica mejor conocida como "tres dedos") con mucho efecto.

PRESIÓN FÍSICA

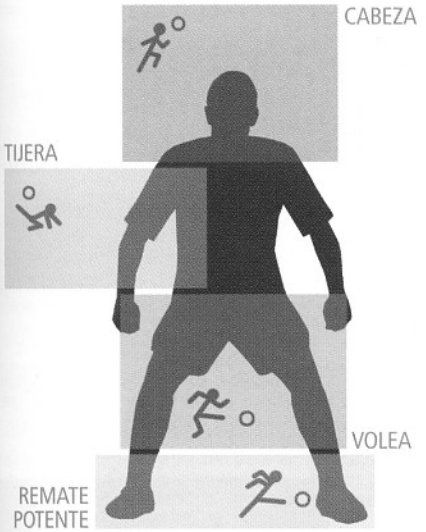
Cuando un defensor nos marca de cerca con el cuerpo a la hora de rematar, la precisión y potencia del disparo se verán notablemente reducidas. El nivel de reducción de nuestros atributos dependerá de las habilidades de ataque de nuestro jugador ("Shot Technique" fundamentalmente), junto con su equilibrio ("Body Balance"). Si manejamos un futbolista con bajos niveles de técnica en sus remates, lo mejor será primero escapar a la marca del rival y luego recién tratar de disparar al arco.



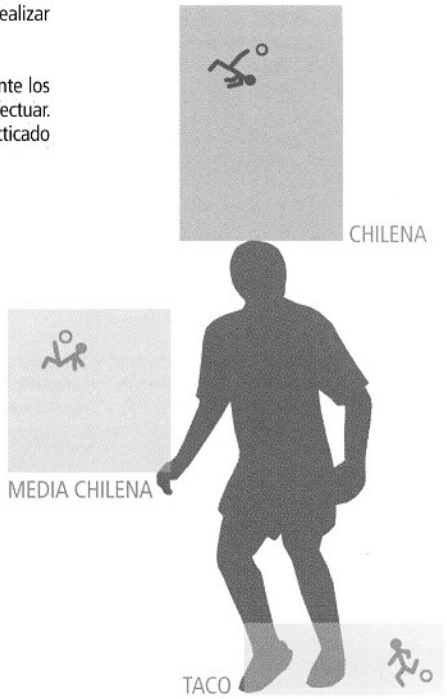
CABEZAZOS Y REMATES DE PRIMERA

Cuando un jugador remata una pelota de primera, el tipo de contacto depende de la posición y orientación de su cuerpo, además de la velocidad y altura de la pelota. El siguiente esquema provee una descripción aproximada de la posición en que debe estar nuestro jugador a la hora de realizar los distintos tipos de remate.

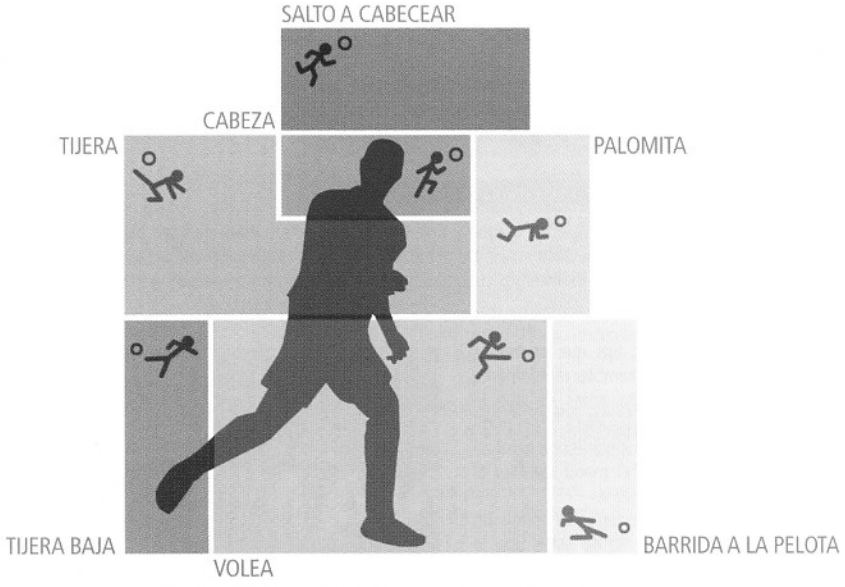
Pequeños ajustes de la posición del jugador con el Botón para Movimientos Especiales durante los segundos previos a la llegada del balón, pueden determinar el tipo de remate o cabezazo a efectuar. Obviamente esta es una técnica muy avanzada, por lo que si la utilizamos sin haberla practicado previamente es probable que el defensor nos anticipe con facilidad.



ESTANDO PARADO



DE ESPALDA AL ARCO



EN MOVIMIENTO

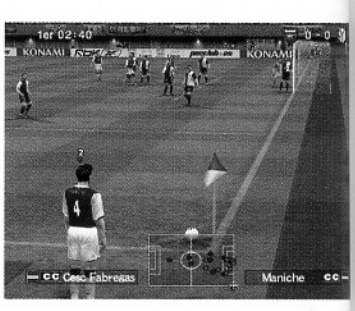
CORNERS

TIPO DE PATADA	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	NOTA
Apuntar	Direccional hacia la derecha o izquierda	Direccional hacia la derecha o izquierda	Direccional hacia la derecha o izquierda	De acuerdo a la intensidad con que apretemos el d reccional cuando aparezca la barra de poder, nues centro saldrá con más o menos comba
Standard	◎	Ⓑ	Botón de Pase Predeterminado	El corner ideal para novatos. Es la mejor opción pa buscar jugadores que se encuentran en el poste m lejano.
Alto y Lento	Mantener presionado R2 + ◎	Mantener presionado RT + Ⓑ	Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + Botón de Pase Largo Predeterminado	El balón es lanzado alto pero lentamente. Ideal pa buscar la cabeza de jugadores altos.
Fuerte y a media altura	◎ + Direccional hacia arriba	Ⓑ + Direccional hacia arriba	Botón de Pase Largo Predeterminado + Direccional hacia arriba	Nuestro jugador enviará un remate potente y no m alto. Es una variante interesante a la hora de buscar futbolistas en el primer palo o cerca del arquero.
Con Comba	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando apa-rezca la barra de poder	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	No mandar centros de este tipo cerca del arque porque suelen ser fáciles de atrapar por este último
Por abajo	◎ + Direccional hacia abajo	Ⓑ + Direccional hacia abajo	Botón de Pase Largo Predeterminado + Direccional hacia abajo	La pelota será enviada fuerte y al ras del piso
Corner Corto	⊗	Ⓐ	Botón de Pase Predeterminado	El ejecutor del corner le pasará la pelota al jugad más cercano

TÉCNICAS AVANZADAS

ELIGIENDO LOS PATEADORES

Si no le prestamos mucha atención a los ejecutores de los corners, estaremos dándole una ventaja muy grande a nuestro rival. Siempre deberemos tener en cuenta a la hora de elegir un pateador, las siguientes habilidades:
"Free Kick Accuracy" (Precisión del Tiro Libre), "Swerve" (Efecto), "Long Pass Speed" (Velocidad del Pase Largo) y "Long Pass Accuracy" (Precisión del Pase Largo). La diferencia entre buenos ejecutantes y mediocres, es gigante.
Los jugadores siempre patean los corners con su pierna hábil, independientemente del nivel de desarrollo que tengan de ambas. Si un futbolista es diestro, ejecutará mejor los corners provenientes del costado izquierdo. Si el jugador es zurdo, se sentirá más cómodo pateando desde la derecha.



DEFENSA Y ATAQUE EN LOS CORNERS

La forma en que configuremos nuestro ataque y nuestra defensa determinará cuantos jugadores irán a buscar el gol en un corner. Solo en los momentos previos a la realización del corner puede cambiarse esta configuración. Si lo hacemos cuando el jugador está a punto de patear, la misma no tendrá ningún efecto.

Sin embargo hay algunos tips que podremos realizar. Lo más sencillo es cambiar rápidamente nuestra configuración justo antes de que la pelota se vaya por la línea de meta. Si no pudimos hacer eso, queda la posibilidad de cambiar la configuración, y desde el menú cambiar al jugador que ejecuta el corner.
Claro está que si estamos jugando contra un oponente que realiza alguno de estos tips, lo ideal sería reducir nuestro nivel de ataque/defensa para así evitar que nos conviertan de cabeza.

POSICIÓN DE LOS JUGADORES

NIVEL	EFECTO
	Habrá solo dos jugadores dentro del áre uno esperando el pase corto y el resto en mitad de cancha.
	Tres jugadores en el área, uno esperando pase corto y el resto en la mitad de cancha.
	Tres jugadores en el área, uno esperando pase corto, algunos esperando afuera d área y el resto en la mitad de cancha.
	Igual que el anterior, pero los que esp ran afuera del área lo harán más cerca de misma.
	Cinco jugadores dentro del área, uno esp rando el pase corto, dos defensores en mit de cancha y el resto esperando un rebote.

TIROS LIBRES

ACCION	PLAYSTATION	XBOX 360	PC	NOTA
Tiro Libre Rápido	**L1** + **R1** + Direccional después de que suene el silbato del árbitro	**LB** + **RB** + Direccional después de que suene el silbato del árbitro	Botón de Cambio de Jugador + Botón para Correr + Direccional después de que suene el silbato del árbitro	Esto solo sucede cuando nos aparece esta opción en pantalla luego de que nos cometan una infracción
Apuntar	Direccional hacia la derecha o hacia la izquierda	Direccional hacia la derecha o hacia la izquierda	Direccional hacia la derecha o hacia la izquierda	Cuando estamos apuntando, tengamos en cuenta el efecto que posteriormente se le dará al remate
Remate Standard	□	Ⓧ	Botón de Disparo	La forma básica de patear tiros libres. Ideal para cuando nos encontramos a 20 o 25 mts del arco
Remate Muy Potente	□ + Direccional hacia arriba	Ⓧ+ Direccional hacia arriba	Botón de Disparo + Direccional hacia arriba	El disparo más potente de todos. Ideal para rematar al arco desde más de 25 mts.
Remate Suave a Colocar	□ + Direccional hacia abajo	Ⓧ + Direccional hacia abajo	Botón de Disparo + Direccional hacia abajo	Se trata de un disparo muy suave y a colocar. Suele ser la mejor opción para tiros libres cercanos al área
Remate Potente	□ + △ cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + Ⓨ cuando aparezca la barra de poder	Botón de Disparo + Botón de Pase en Habilitación cuando aparezca la barra de poder	El segundo remate más potente. Buena opción si nos encontramos a 24-30 mts del arco
Remate Suave	□ + ⊗ cuando aparezca la barra de poder	Ⓧ + Ⓐ cuando aparezca la barra de poder	Botón de Disparo + Botón de Pase cuando aparezca la barra de poder	Alternativa para el remate suave a colocar
Agregando Comba	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	Direccional hacia la izquierda o hacia la derecha cuando aparezca la barra de poder	Apretando el direccional en una de esas dos direcciones, le estaremos dando comba a nuestro remate o centro, haciéndolo impredecible.
Cambiarle la trayectoria al balón	Elegida una dirección, presionar **L1** para cambiarla hacia la izquierda o **R1** hacia la derecha	Elegida una dirección, presionar **LB** para cambiarla hacia la izquierda o **RB** hacia la derecha	Elegida una dirección, presionar el Botón para Cambio de Jugador para cambiarla hacia la izquierda o el Botón para Correr hacia la derecha	Ideal para utilizar contra un oponente humano ya que pensará que la pelota va hacia un lado cuando en realidad irá hacia otro.
Pase Largo/ Centro	○	Ⓑ	Pase Largo/Centro	Un poderoso y directo centro. Mientras más cerca estemos del área, menos potencia deberemos darle
Pase Largo Preciso	**R2** + ○	**RT** + Ⓑ	Botón para Movimientos Especiales + Botón de Pase Largo	Un centro lento y preciso. Efectivo para buscar la cabeza de jugadores altos
Centro al ras del piso	○ + Direccional hacia abajo	Ⓑ + Direccional hacia abajo	Botón de Pase Largo + Direccional hacia abajo	El jugador enviará un centro rápido al ras del piso. Puede utilizarse para superar a una barrera cuando salta.
Pase Corto	⊗	Ⓐ	Botón de Pase	Pase corto hacia el compañero más cercano a la dirección elegida. No darle importancia a la barra de poder, es solo una distracción para nuestro rival.
Pase en Habilitación	△	Ⓨ	Botón de Pase en Habilitación	El jugador lanzará un pase en habilitación buscando sorprender
Agregar un pateador	Mantener presionado **L1** + **R1**	Mantener presionado **LB** + **RB**	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado	Un segundo jugador se ubicará cerca de la pelota
Segundo pateador lanza un centro	Mantener presionado **L1** a la hora de lanzar un centro con ○	Mantener presionado **LB** a la hora de lanzar un centro con Ⓑ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador al lanzar un centro con el Botón de Pase Largo	El segundo pateador mandará un centro en la dirección especificada.
Segundo pateador le toca la pelota al primero	Mantener presionado **L1** y apretar ⊗	Mantener presionado **LB** y apretar Ⓐ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador y apretar el Botón de Pase	El segundo jugador pisará la pelota para que el primero patee. El juego se reanudará inmediatamente después del primero toque
Segundo pateador remata al arco	Mantener presionado **L1** a la hora de patear al arco con □	Mantener presionado **LB** a la hora de lanzar un centro con Ⓧ	Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador a la hora de patear al arco con el Botón de Disparo	El segundo pateador rematará al arco intentando sorprender al arquero. Es remate difícil que debe pulirse con mucha práctica

TÉCNICAS AVANZADAS

ELIGIENDO UN PATEADOR DE TIROS LIBRES

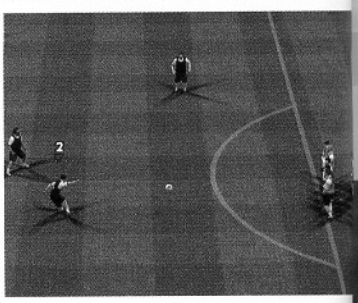
Para disparar al arco, las siguientes habilidades serán esenciales: "Free Kick Accuracy" (Precisión del Tiro Libre), "Shot Power" (Potencia del Tiro Libre), "Shot Accuracy" (Precisión del Tiro Libre) y "Swerve" (Efecto). Es fácil determinar cuanta importancia tendrá cada una de esas habilidades en los tiros libres, pero hay que tener cuidado de no subestimar el nivel de efecto del remate ya que no solo determinará cuanta comba tendrá el mismo, sino también la probabilidad de superar a la barrera.

Siempre hay que tener en cuenta la pierna hábil de nuestro futbolista cuando tengamos que darle efecto al tiro libre. Muy pocos jugadores pueden darle efectos hacia ambos lados, por lo que la elección de un pateador zurdo o uno diestro es determinante.
Consejos Generales: Remates directos

- *El modo entrenamiento (Free Training) tiene una opción para practicar únicamente tiros libres. Esto nos permitirá ganar experiencia a la hora de patear y será la única forma de perfeccionarnos.*
- *Cuando estamos a punto de rematar al arco, deberemos fijarnos a que distancia nos encontramos del mismo y recién ahí decidir qué tipo de disparo realizar. La habilidad "Shot Power" (Potencia del disparo) es una de las más importantes para rematar desde lejos.*
- *Debemos tener muy en cuenta la comba que queremos darle al remate a la hora de apuntar. Tengan en cuenta que si un jugador tiene altos niveles de "Swerve" (Efecto), la comba que adquirirá el disparo será mayor.*
- *Siempre es importante examinar a los jugadores que se encuentran en la barrera. Si hay uno más pequeño que el resto, será una buena opción mandar el remate por arriba de su cabeza.*
- *La barra de poder estará activa hasta que el futbolista finalmente patee la pelota. En caso que nos quedemos cortos en el primer intento, siempre quedará la posibilidad de añadir un poco más de potencia.*
- *Por lo general, el remate Standard, el suave a colocar y el muy potente son los más sencillos de realizar y los más efectivos.*
- *Los disparos realizados por el segundo pateador son por lo general más complicados de manejar, ya que se efectúan de forma más rápida. Se necesitará de varias horas de práctica para dominarlos al 100%.*

OTRO TIPO DE EJECUCIONES

- *Si la posición del tiro libre no es la ideal p realizar un remate al arco, lo ideal sería retar el Botón de Pase largo para lanzar centro. Si disponemos de un referente área con una altura considerable, ejecu un centro de alta precisión sería una bu opción.*
- *Al utilizar pases largos o centro, no es u obligación cabecear al arco ya que el ju nos brinda montones de oportunidades d entes.*
- *Si nuestro equipo no dispone de un expe en pelotas paradas, patear al arco desde tiro libre es prácticamente una pérdida tiempo. Sin embargo, los remates al a realizados después del toque de un segu pateador suelen ser bastante efectivos que ayudan a generar espacios.*



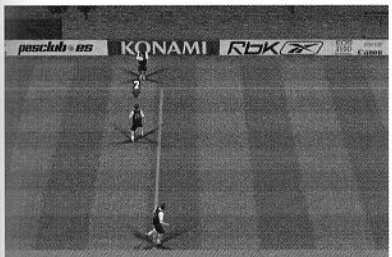
TIROS LIBRES: DEFENSA

DEFENDIENDO EN LOS TIROS LIBRES

Cuando un oponente realiza un remate directo al arco en un tiro libre, es recomendable poner a un defensor debajo del palo que deja libre nuestro arquero. Esto no siempre evita que nos conviertan un gol, pero si el disparo no es muy potente, nuestro defensor podrá despejar el balón con la cabeza. Si hacemos esto, traten de ubicar al jugador unos pasos más delante de la línea de gol para no obstruir al arquero en sus desplazamientos.

ACCION	PLAYSTATION	XBOX 360	PC
Saltar con los jugadores de la barrera	□	Ⓧ	Botón de Disparo
Quedarse quieto con los jugadores de la barrera	⊗	Ⓐ	Botón de Pase
Hacer que los jugadores de la barrera se adelanten y salten	○	Ⓑ	Botón de Pase Largo
Hacer que los jugadores se adelanten pero que no salten	○+⊗	Ⓑ+Ⓐ	Botón de Pase Largo + Botón de P
Movimiento Random de la Barrera	No presionar ningún botón	No presionar ningún botón	No presionar ningún botón
Mover al arquero detrás de la barrera	△	Ⓨ	Botón de Pase en Habilitación

LATERALES



Playstation Direccional + ⊗
Xbox 360 Direccional + Ⓐ
PC Direccional + Botón de Pase Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

SAQUE CORTO

Descripción. El lateral tradicional, en donde el jugador le lanzará la pelota suavemente al jugador más cercano.

Ejecución. Para rotar a nuestro jugador tendremos que utilizar el direccional. Al hacer esto, el futuro receptor también se moverá intentando desmarcarse. En caso de que este último se encuentre muy marcado deberemos empezar a pensar que tipo de pase o movimiento realizaremos para evitar que nos roben la pelota.

Recomendaciones. Si tenemos que defender un lateral, será necesario marcar de atrás al jugador para aplicarle una presión y evitar que reciba la pelota cómodamente. Cuanto más cerca del área sea el lateral, más tendremos que intentar neutralizar al adversario para que no se escape directamente al gol.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular.

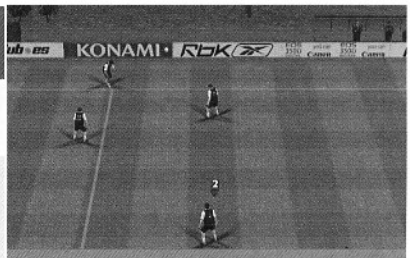
SAQUE LARGO

Descripción. Al presionar el Botón de Pase Largo, aparecerá una barra de poder. El saque largo se realizará inmediatamente después de soltar el botón o al llenar la barra.

Ejecución. Si presionamos el Botón de Pase Largo en nuestro campo o en mitad de cancha, el saque largo se ejecutará rápidamente. En cambio si nos encontramos cerca del área, nuestro jugador tomará carrera antes de sacar, para de ese modo tratar de atravesar la defensa y abarcar una gran distancia. Este movimiento puede ser muy útil para buscar la cabeza de un jugador alto.

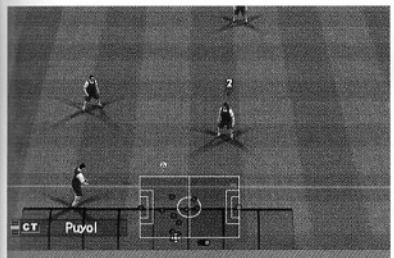
Recomendaciones. A pesar de que puede utilizarse en toda la cancha, el saque largo es mucho más peligroso si lo ejecutamos cerca del área rival. Si disponemos de un jugador con la habilidad especial "Long Throw", será posible utilizarlo para mandar pelotazos directos al área. Los ejecutantes de los laterales pueden cambiarse desde el menú.

Habilidades necesarias. "Long Throw" (Saques Largos)



Playstation Direccional + ○
Xbox 360 Direccion + Ⓑ
PC Direccional + Botón de Pase Largo Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Direccional + Ⓐ
Xbox 360 Direccion + Ⓨ
PC Direccional + Botón de Pase en Habilitación Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

LATERAL EN HABILITACIÓN

Descripción. En caso de que los posibles receptores del lateral se encuentren muy marcados, podremos utilizar esta técnica para mandar la pelota hacia adelante para que nuestro futbolista la corra intentando desmarcarse.

Ejecución. Esta técnica es más efectiva cuando nuestro jugador está esperando la pelota en frente del compañero que realizará el lateral.

Recomendaciones. Este tipo de lateral no es tan fácil y efectivo como los dos anteriores por lo que deberemos practicarlo mucho en el modo entrenamiento.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular.

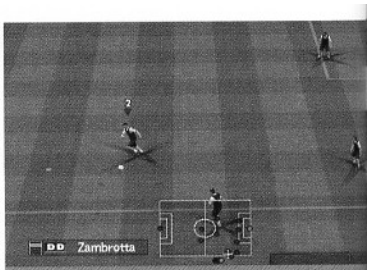
SAQUE CORTO (MANUAL)

Descripción. El pase corto manual servirá para darle una dirección específica al lateral sin la intervención de la IA.

Ejecución. Este tipo de lateral puede ser utilizado para mandar la pelota hacia lugares específicos sin margen de error. El jugador siempre rotará hacia donde estemos apuntando en los momentos previos a la ejecución del lateral.

Recomendaciones. Podremos utilizar el direccional para rotar al jugador justo antes de realizar el saque y a su vez ejecutar el lateral con el analógico para así confundir a nuestros rivales.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular.

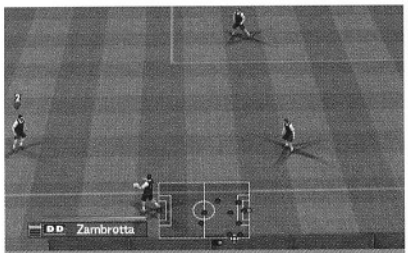


Playstation Mantener presionado **R** en la dirección querida, luego apretar **R3**

Xbox 360 Mantener presionado **R** en la dirección querida, luego apretar **R**

PC Mantener presionado **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **L1** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R3**

Xbox 360 Mantener presionado **LB** + **R** en la dirección requerida, luego apretar **R**

PC Mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + **R** en la dirección requerida, luego apretar el Botón para Activar Pases Manuales

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

SAQUE LARGO (MANUAL)

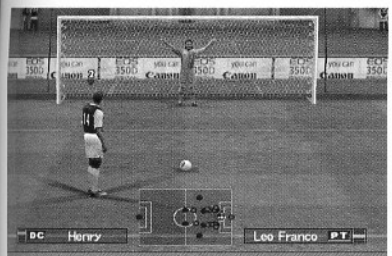
Descripción. Idéntico al saque largo tradicional, pero en este caso aparecerá una barra de poder, además de q nuestro jugador tomará carrera antes de realizar el lateral.

Ejecución. Nuestro jugador siempre rotará hacia donde estemos apuntando en los momentos previos a la ej cución del lateral. Si lo que necesitamos es realizar un lateral rápidamente, podemos ganar un poco de tiem rotándolo con el analógico derecho para que este se encuentre mirando hacia la dirección que deseemos antes ejecutar el saque.

Recomendaciones. Practicar mucho esta técnica en el modo entrenamiento antes de ejecutarla en un partid

Habilidades necesarias. "Long Throw" (Saques Largos)

PENALES



Playstation Direccional + ○
Xbox 360 Direccional + ⊗
PC Direccional + Botón de Disparo Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CONTROLANDO AL PATEADOR

Descripción. El tan temido disparo desde los doce pasos. Prácticamente medio gol asegurado.

Ejecución. En los penales es irrelevante la fuerza con que presionemos el direccional o el botón de disparo ya que no tendrán influencia en la precisión del remate. Tendremos seis lugares para elegir al momento de patear, teniendo menos probabilidades de fallar si realizamos disparos bajos.

Recomendaciones. Un jugador que posee la habilidad especial "Penalties" (Pateador de Penales) tendrá menos probabilidades de fallar el remate, además de que sus remates altos serán prácticamente inatajables.

Habilidades necesarias. Penalties (Pateador de Penales)

CONTROLANDO AL ARQUERO

Descripción. Una lotería futbolística. Nuestro arquero tendrá que elegir una de las cinco posibles ubicaciones para tirarse y rezar porque la pelota vaya hacia ese lugar.

Ejecución. Solo tendremos que mover el direccional en una de las cinco direcciones posibles. Si no presionamos nada, el arquero cubrirá el medio.

Recomendaciones. Si nuestro arquero posee la habilidad especial "Penalty Stopper" (Atajador de Penales), dispondremos de un poco más de margen de error ya que podrá salvar algunas pelotas por más que no nos hayamos elegido la ubicación correcta.

Habilidades necesarias. "Penalty Stopper" (Atajador de Penales)

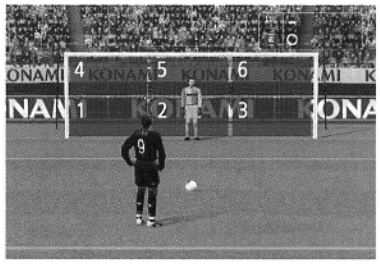
Playstation Direccional
Xbox 360 Direccional
PC Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

TÉCNICAS AVANZADAS

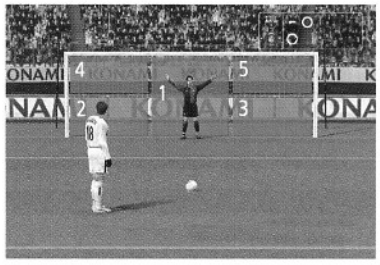
PATEANDO PENALES

Tendremos seis direcciones para patear los penales. Los remates bajos poseen tres posiciones, siendo la 1 y la 3 (ver diagrama) las más precisas. Sin embargo, serán las más sencillas de atajar por el arquero junto con la 2 y la 5. En cuanto a los remates altos, las posiciones 4 y 6 son las más difíciles de atajar por los arqueros, pero tienen más probabilidades de irse afuera o pegar en el travesaño que el resto. Los futbolistas con la habilidad especial "Penalties", tendrán menos margen de error al patear hacia las posiciones 4 y 6. En el caso de que nuestro jugador sea un defensor rústico, lo ideal sería elegir la posición 2 para evitar que envíe su disparo a cualquier parte.

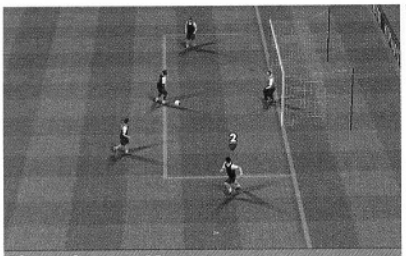


ATAJANDO PENALES

Podremos indicarle al arquero que se tire en cinco direcciones. No hay secretos a la hora de parar penales, simplemente tirarnos y rezar porque la pelota vaya hacia ese lado. Si nuestro arquero posee la habilidad especial "Penalty Stopper", puede llegar a salvar remates que no vayan exactamente a su posición.



MOVIMIENTOS SIN PELOTA



Playstation R1 + R2

Xbox 360 RB + RT

PC Botón para Correr + Botón para Movimientos Especiales

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

SUPER CANCEL

Descripción. En varias situaciones (como cuando damos un pase) la IA de WE se activa y controla levemente a nuestros jugadores guiándolos hasta determinada posición. Mediante este movimiento llamado "Super Cancel" pasaremos inmediatamente a controlar de forma manual a ese jugador.

Ejecución. Los jugadores son muy sensibles a los cambios de dirección posteriores a la ejecución de este movimiento, por lo que tendremos que ser cuidadosos a la hora de presionar el direccional. A veces, simplemente será necesario realizar este movimiento y solo presionar levemente el direccional pero en otras ocasiones no bastará con eso.
En un principio, el control manual del jugador puede sentirse un tanto incómodo, pero con un poco de práctica nos daremos cuenta de que en determinadas situaciones, su utilización es determinante en el juego. También puede utilizarse este movimiento para cancelar movimientos como remates al arco, centros o pases de primera.

Recomendaciones. Cuando apretamos los dos botones necesarios para efectuar este movimiento e incluso una fracción de segundo después, el jugador no controlará la pelota automáticamente a menos que seamos muy precisos. Es mejor esperar un segundo antes de recoger o patear la pelota. También hay pequeñas pausas en las corridas de los jugadores al realizar este movimiento.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular. Quizá "Reaction" (Reacción) puede llegar a ser de importancia.

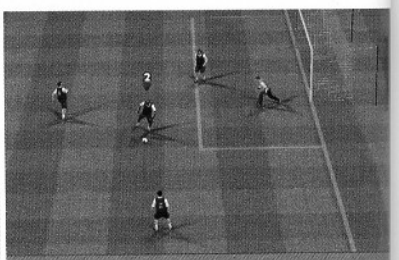
CONTROLAR AL JUGADOR CUANDO LA PELOTA ESTÁ EN EL AIRE

Descripción. Similar en un principio al movimiento anterior pero muy distinto en la práctica. Manteniendo presionado el botón para movimientos especiales podremos ajustar la posición de nuestro jugador en los momentos previos a cabecear un balón aéreo.

Ejecución. La diferencia principal con el movimiento "Super Cancel" se relaciona con que este último produce un cambio abrupto en la conducta del jugador ya que pasaremos a controlarlo nosotros en su totalidad. En cambio, al utilizar el botón para movimientos especiales, podremos acomodar a los futbolistas de forma más sutil. Puede utilizarse en todo el campo, pero recomendamos su ejecución para acomodar delanteros o defensores que esperan un centro.

Recomendaciones. A pesar de ser muy efectivo con un poco de práctica, este movimiento posee ciertas limitaciones. En primer lugar, no se puede maniobrar con el jugador si está siendo marcado de forma férrea por un oponente. En segundo, no podremos mantener presionado el botón para movimientos especiales sino que será necesario soltarlo rápidamente.

Habilidades necesarias. "Reaction" (Reacción) hasta determinado punto, pero "Attack" (Ataque), "Body Balance" (Equilibrio) y "Defense" (Defensa) pueden llegar a ser determinantes.



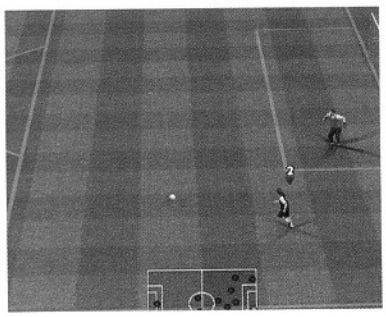
Playstation R2 + Direccional

Xbox 360 RT + Direccional

PC Botón para Movimientos Especiales + Direccional

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

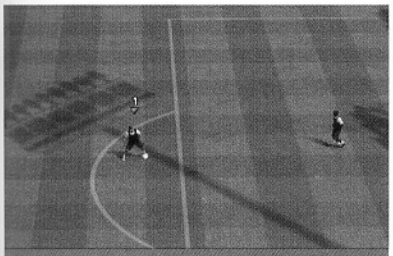
TÉCNICAS AVANZADAS



UTILIZANDO EL MOVIMIENTO "SUPER CANCEL"

WE posee un sistema que ayuda a los jugadores más novatos, en el cual la IA guía a los jugadores q están por recibir un pase hacia una buena posición. Esto puede considerarse un poco intrusivo, p es vital para evitar que los principiantes se sientan frustrados desde el arranque.
Para un jugador experto, la participación de la IA puede resultar deficiente ya que algunos m mientos serán un tanto lentos o hasta erróneos. La utilización del movimiento "Super Cancel" e solución a este problema. En pocas palabras, mediante la ejecución de esta técnica, nuestro juga dejará de hacer lo que se encontraba realizando, ya se correr, prepararse para patear, etc. En cam pasaremos a tener control absoluto de los movimientos de este futbolista.
El siguiente gráfico explica como puede utilizarse este movimiento para interceptar un pase en ha tación. Si en esa situación dejásemos todo en manos de la IA, probablemente la pelota le llegaría a rival. En cambio si realizamos esta técnica, podremos quedarnos con la posesión del balón.

PIRUETAS Y TÉCNICAS ESPECIALES



Playstation Cuando estamos por recibir un pase, soltar el direccional y presionar **R1**

Xbox 360 Cuando estamos por recibir un pase, soltar el direccional y presionar **RB**

PC Cuando estamos por recibir un pase, soltar el direccional y presionar el Botón para Correr

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

DEJAR PASAR LA PELOTA

Descripción. Con este simple movimiento, nuestro jugador se abrirá de piernas al recibir un pase, o dará un pequeño salto si se encuentra realizando pique.

Ejecución. Este movimiento solamente funciona con pases cortos. Con un poco de práctica podremos generar jugadas muy vistosas con este movimiento. Quizá necesitemos apretar el Botón para Cambiar de Jugador para controlar previamente a un futbolista.

Recomendaciones. Obviamente está técnica funcionará mejor si disponemos de un jugador detrás nuestro que pueda hacerse con la pelota. Sin embargo, también puede servir para confundir a un marcador y luego salir corriendo en busca del balón.

Habilidades necesarias. Ninguna en Particular

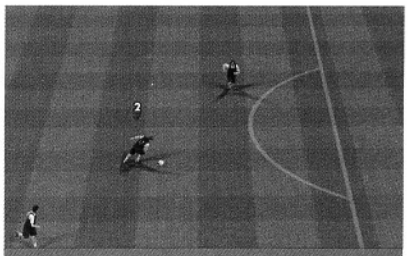
PISADA Y GIRO

Descripción. Una de las piruetas más sencillas de realizar. Mediante ella nuestro jugador pisará la pelota con el fin de realizar un giro de 180°.

Ejecución. Con este giro especial, el futbolista cambiará de dirección rápida y elegantemente a través de una pisada. Es un movimiento excelente para desprendernos de un marcados cuando llevamos la pelota en velocidad, o para evitar que el balón traspase la línea de meta en un desborde.

Recomendaciones. Si estamos de espalda al arco contrario, este movimiento pude ser efectivo para girar rápidamente y pegarle al arco. Esto solo funcionará si nos encontramos caminando despacio o parados en el lugar.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)



Playstation **R1** y presionar el direccional en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos

Xbox 360 **RB** y presionar el direccional en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos

PC Botón para Correr Predeterminado y presionar el direccional en la dirección opuesta mientras caminamos, gambeteamos o estamos quietos

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Desde una posición estática, mantener presionado **R1** + Direccional a 90° o 45° o 135° con respecto a la corriente dirección del jugador

Xbox 360 Desde una posición estática, mantener presionado **RB** + Direccional a 90° o 45° o 135° con respecto a la corriente dirección del jugador

PC Desde una posición estática, mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado + Direccional a 90° o 45° o 135° con respecto a la corriente dirección del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PARAR Y SEGUIR JUGANDO

Descripción. Desde una posición estática, este movimiento hará que el jugador acelere y se largue a correr instantáneamente.

Ejecución. Muy eficiente para situaciones mano a mano. Puede combinarse con distintos frenos y quiebres de cintura para mortificar al rival.

Recomendaciones. Si presionamos el direccional muy suavemente a unos 90° con respecto a la posición actual mientras presionamos el Botón para Correr, podremos hacer que el jugador se mueva suavemente hacia delante. Esto puede ser utilizado para distraer al adversario haciéndole creer que nos moveremos para un lado cuando en realidad nos dirigimos hacia otro.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

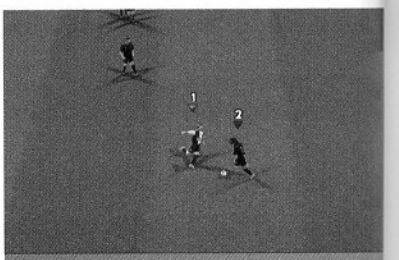
SALTAR BARRIDA

Descripción. En determinados momentos, puede utilizarse esta técnica para esquivar barridas y seguir con la pelota en los pies.

Ejecución. No será posible realizar este movimiento si estamos manteniendo presionado el Botón para Correr, pero puede ser útil cuando nos quieren barrer desde atrás y no estamos manejando el balón en velocidad. Si estamos gambeteando cuando de repente el rival nos intenta bajar con una barrida, nada mejor que presionar el Botón para Movimientos Especiales.

Recomendaciones. Hay que tener en cuenta que este movimiento no es 100% efectivo por lo que en muchas situaciones por más que apretemos los botones correspondientes, terminaremos en el piso.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

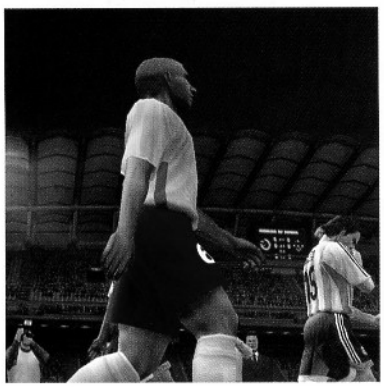


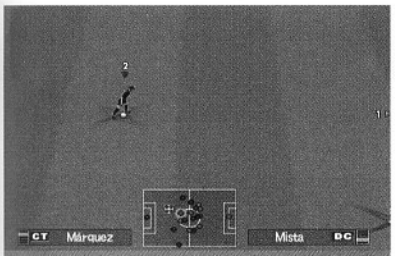
Playstation **R2** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante

Xbox 360 **RT** para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante

PC Botón para Movimientos Especiales para saltar al momento que nos estén por realizar una barrida deslizante

DIFICULTAD EFECTIVIDAD





Playstation Mantener presionado **R2** + apretar el direccional a 180° con respecto a la posición del jugador

Xbox 360 Mantener presionado **RT** + apretar el direccional a 180° con respecto a la posición del jugador

PC Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + apretar el direccional a 180° con respecto a la posición del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PISADA HACIA ATRÁS

Descripción. La pisada hacia atrás es una jugada bellísima que puede ayudarnos a evitar un robo de balón y de ese modo seguir con la pelota en nuestros pies.

Ejecución. Este movimiento puede ser ejecutado cuando nuestro jugador se encuentre parado o gambeteando lentamente. Una nueva pirueta es la habilidad de realizar una segunda pisada hacia atrás, más precisamente a 45° con respecto a la primera. (Ver Pisada en V)

Recomendaciones. Si apretamos los botones correspondientes, podremos realizar la cantidad de Pisadas hacia atrás que queramos. También será posible combinar este movimiento con otras piruetas para hacer más vistoso nuestro juego. Incluso puede efectuarse una pisada hacia atrás cuando estamos dando un paso hacia el costado para así ganar espacio y tiempo.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

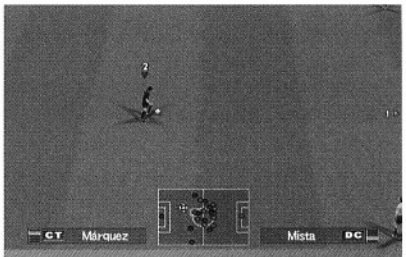
PISADA EN V

Descripción. Un nuevo movimiento. Es un derivado de la técnica anterior que puede utilizarse para eludir elegantemente a un rival o simplemente para hacer un poco de facha.

Ejecución. Para realizar una pisada en V, tendremos que tener en cuenta cual es la pierna hábil de nuestro jugador. Si el jugador es diestro, deberemos mover el direccional 45° hacia la derecha y en caso de que sea zurdo, hacia la izquierda. El movimiento del direccional tiene que ser inmediatamente después de realizada la pisada hacia atrás.

Recomendaciones. Esta técnica es muy vistosa cuando se la realiza correctamente, sin embargo hay otros movimientos más efectivos para dejar pagando a oponentes.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

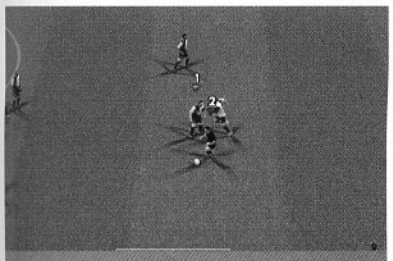


Playstation Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el direccional a unos 45° con respecto a la posición del jugador

Xbox 360 Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el direccional a unos 45° con respecto a la posición del jugador

PC Realizar una pisada hacia atrás, luego inmediatamente presionar el direccional a unos 45° con respecto a la posición del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Direccional a 45° con respecto a la posición del jugador

Xbox 360 Direccional a 45° con respecto a la posición del jugador

PC Direccional a 45° con respecto a la posición del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ESQUIVE RÁPIDO

Descripción. Este movimiento nos permitirá esquivar rápidamente una patada justo antes de recibirla.

Ejecución. Cuando nuestro jugador esté realizando una gambeta básica y un adversario se esté acercando a nosotros con la intención de barrernos, podremos presionar el direccional a 45° con respecto a la posición actual del futbolista para de ese modo evitar que nos talen los tobillos.

Recomendaciones. Como todos los movimientos para evitar patadas, no podremos utilizarlo en cualquier situación ni con una efectividad del 100%. Deberemos presionar el direccional justo en el momento previo a recibir la patada, por lo que será necesario practicar bastante. Además, según la posición del agresor, podríamos realizar otro movimiento, como por ejemplo, el pase al costado.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta, "Response" (Respuesta)

Playstation Rotar **R** (Right Stick) hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°

Xbox 360 Rotar **R** (Right Stick) hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°

PC Rotar **R** (Right Stick) hacia la izquierda o hacia la derecha unos 180°

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

MARSELLESA

Descripción. Una de las jugadas favoritas de muchos jugadores de Winning Eleven la Marsellesa es una forma de pasar a un oponente de forma espectacular siempre y cuando nuestro futbolista posea la técnica suficiente. Si este último no está bien dotado técnicamente, es probable que se le quede la pelota atrás o la patee en la dirección equivocada.

Ejecución. La dirección de la Marsellesa corresponde hacia donde rotemos el stick R. Tendremos que tener en cuenta la posición en que terminará nuestro jugador después de realizar la pirueta para poder aprovecharla al máximo. Para serles sinceros, la función principal de este movimiento es agradar a la vista, debido a que hay muchísimas técnicas más efectivas y menos aparatosas que esta. En muy pocas situaciones (como cuando estamos siendo marcados de adelante y detrás) puede considerarse la mejor alternativa para salir jugando.

Recomendaciones. Lo mejor será empezar a mover R desde arriba hacia abajo, debido a que si comenzamos desde muy abajo, estará la posibilidad de perder la pelota en el camino.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Technique" (Técnica).

¡IMPORTANTE!

Para evitar la frustración en la puesta en práctica, les avisamos que para realizar los siguientes tres movimientos, tendremos que estar manejando a un futbolista con determinadas características. Algunos jugadores podrán moverse de izquierda a derecha presionando solo el direccional justo antes de que toquen la pelota mientras gambetean. La siguiente tabla explica que características tiene que poseen un jugador para efectuar estos movimientos.

Nota importante: Si estamos utilizando el analógico izquierdo en lugar del direccional, no será necesario moverlo hacia adelante si nos estábamos moviendo previamente en esa dirección.

PIRUETA	PRECISIÓN EN LA GAMBETA	NOTAS
Ninguna	Menos de 69, inclusive	Este tipo de jugadores no podrá realizar ninguno de estos tres movimientos
Movimiento de Hombros	70+	Para jugadores con un nivel de Precisión en la Gambeta entre 70 y 84
Amague con ambos pies	85+	El jugador realizará este movimiento con su pierna débil y el anterior con su pierna fuerte
Amague de adentro hacia afuera	¡Mucha!	Este movimiento es extremadamente raro y solo un selecto grupo de jugadores puede darse el lujo de realizarlo

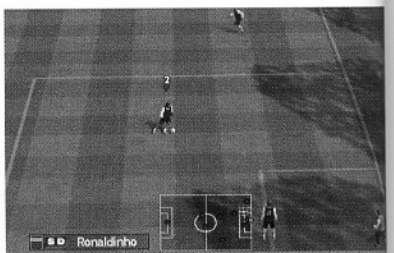
MOVIMIENTO DE HOMBROS

Descripción. Con este movimiento, nuestro jugador moverá los hombros como si estuviese por gambetear hacia un lado pero en realidad mueve la pelota hacia otro.

Ejecución. Estas tres piruetas son bastante complicadas de realizar en un principio y es probable que nos salgan por accidente mientras gambeteamos. Necesitaremos varias horas de práctica para poder acostumbrarnos a su ejecución.

Recomendaciones. Si somos muy rápidos, podremos realizar este movimiento varias veces para desconcertar aun más al rival.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy 70+" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)



Playstation Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después que tu jugador toque la pelota

Xbox 360 Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

PC Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

Xbox 360 Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

PC Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

AMAGUE CON AMBOS PIES

Descripción. Mediante este movimiento, el jugador tocará la pelota como si estuviese a punto de girar hacia ese lugar, pero inmediatamente pasará a controlarla con el otro pie para mantener la corriente en dirección de la gambeta. Se realiza de la misma forma que la técnica anterior pero hacia la pierna menos hábil del futbolista. Es un movimiento muy rápido y con algunas diferencias con respecto al "Movimiento de Hombros"

Ejecución. Debido al ángulo que aplicamos con el direccional, dejaremos pagando al jugador que en ese momento se encuentre marcándonos. Si presionamos el Botón para Correr en el preciso instante en que el jugador toca la pelota por segunda vez, lograremos que pare la pelota y empiece a correr a máxima velocidad.

Recomendaciones. Es muy útil cuando se usa combinandolo con Gambeta Lenta 1

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy 85+" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

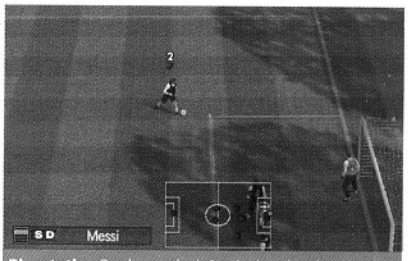
AMAGUE DE ADENTRO HACIA AFUERA

Descripción. Si bien se realiza de la misma forma que el "Movimiento de Hombros", es decir hacia la pierna hábil de nuestro jugador, es una técnica mucho más rápida y diferente. El futbolista moverá la pelota en una dirección con su pierna más hábil como si estuviese a punto de enganchar hacia afuera, luego inmediatamente utilizará la parte interna del botín para volver a poner el balón en la dirección inicial.

Ejecución. El movimiento lateral que se produce al efectuar este movimiento no es demasiado pronunciado, por lo que deberemos esperar el momento ideal para realizar esta técnica. Podremos presionar el Botón para Correr mientras realizamos el ángulo de 45° o un momento después, para así parar la pelota y confundir a nuestro marcador. También podría soltarse el direccional y luego moverlo en la dirección correspondiente (45°) a la pierna más hábil del jugador para que de ese modo empiece a correr luego de la primera parte de la pirueta.

Recomendaciones. Este movimiento puede ser realizado por un número limitadísimo de jugadores, tales como Messi (Argentina y Barcelona), Recoba (Inter Milan and Uruguay) y Totti (Roma and Italy). Puede combinarse con otras piruetas para confundir a los rivales.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

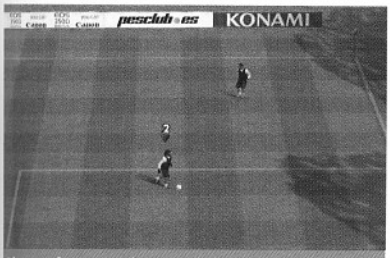


Playstation Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

Xbox 360 Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

PC Gambeteando de izquierda a derecha ✣ ✣ ✣ ó ✣ ✣ ✣ justo después de que tu jugador toque la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el direccional dos veces hacia el ángulo derecho con respecto a la posición actual del futbolista.

Xbox 360 Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el direccional dos veces hacia el ángulo derecho con respecto a la posición actual del futbolista.

PC Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el direccional dos veces hacia el ángulo derecho con respecto a la posición actual del futbolista.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

AMAGUE ESTÁTICO

Descripción. Si al estar quietos con la pelota frente a nuestros pies, presionamos rápidamente el direccional dos veces hacia el ángulo derecho (diagonal) de la actual posición, nuestro jugador se moverá levemente hacia un costado justo antes de volver a su posición inicial.

Ejecución. La ejecución de esta pirueta no es lo más recomendable si estamos jugando contra la IA ya que casi seguro nos robará la pelota. Los jugadores controlados por la máquina no se comerán nuestros amagues e intentarán robarnos la pelota de una. Es básicamente una pirueta para despistar a un amigo o mismo para gozarlo cuando estamos ganando y así obligarlo a que nos presione. Claro está que si perdemos la pelota sufriremos un contraataque peligroso por lo que no abusen de este movimiento.

Recomendaciones. Si utilizamos el stick analógico izquierdo, este movimiento nos resultará mucho más sencillo de realizar que con el direccional. Al realizar una Amague Estático in la dirección de la pierna fuerte de nuestro jugador, podremos inmediatamente dar un paso al costado en la dirección contraria.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

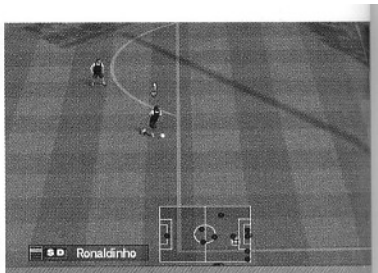
AMAGUE RÁPIDO

Descripción. A diferencia del movimiento anterior, que puede ser realizado en dos direcciones, este es un simple amague lateral en una sola dirección.

Ejecución. Este tipo de amague es menos riesgoso de ejecutar que el anterior, y a su vez hay menos probabilidad de que nuestro futbolista se largue a correr. Puede utilizarse para engañar al rival haciéndose creer que vamos a realizar una corrida en diagonal.

Recomendaciones. Como el movimiento anterior, este también puede utilizarse contra oponentes humanos pero ejecutarlo frente a la IA es inútil.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)



Playstation Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar **L1** o **L2** x2; inmediatamente a retaguardia en un ang. de 45° para movernos rápidamente en esa dirección

Xbox 360 Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar **LB** o **LT** x2; inmediatamente a retaguardia en un ang. de 45° para movernos rápidamente en esa dirección

PC Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado o el Botón para Movimientos Especiales x2; inmediatamente apretar el direccional en un ángulo de 45° para movernos rápidamente en esa dirección

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

Playstation Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el direccional hacia los 90° opuestos

Xbox 360 Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el direccional hacia los 90° opuestos

PC Cuando tanto el jugador como la pelota se encuentren quietos, presionar el ✣ en un ángulo de 90° teniendo en cuenta la posición actual del jugador; luego inmediatamente apretar y mantener el direccional hacia los 90° opuestos

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

AMAGUE DE STANLEY MATTHEWS

Descripción. Llamada de ese modo en honor al gran futbolista inglés Stanley Matthews, esta técnica hace que el jugador se mueva en una dirección para luego inmediatamente moverse en la contraria.

Ejecución. Este nuevo movimiento puede utilizarse para hacer pasar de largo a los rivales, especialmente si están siendo controlados por un humano. Lo ideal sería ejecutar esta pirueta una o dos veces por partido para que sea sorpresiva. Solo los jugadores bien dotados técnicamente podrán realizarla de forma rápida y efectiva.

Recomendaciones. Si nuestro jugador está de cara al gol, podremos efectuar esta técnica para ganar espacio y rematar de forma más potente y precisa. Claro está que deberemos patear con la pierna hábil del futbolista para obtener buenos resultados.

Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Agility" (Agilidad), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

QUIEBRE DE CINTURA

Descripción. Patentado por Orteguita, este movimiento permitirá movernos rápidamente en un ángulo de 90° mientras estamos gambeteando a una velocidad relativamente lenta.

Ejecución. Su ejecución puede ser muy efectiva para evadir entradas pero es una técnica que solo podrá ser realizada por jugadores con altos niveles de precisión en la gambeta (más de 90). Puede utilizarse cuando soltamos el direccional para aminorar la velocidad.

Recomendaciones. Al ser una habilidad que solo pueden realizar unos pocos, tendremos que saber que jugadores poseen las características individuales para efectuar este movimiento tan efectivo y agradable para la vista.

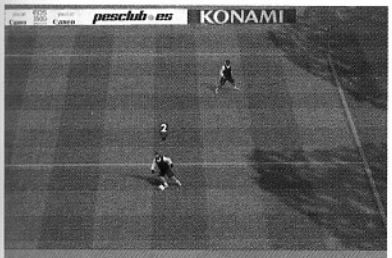
Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" 90+ (Precisión de la Gambeta)

Playstation Direccional a 90° con respecto a la posición actual del jugador

Xbox 360 Direccional a 90° con respecto a la posición actual del jugador

PC Direccional a 90° con respecto a la posición actual del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Direccional a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado

Xbox 360 Direccional a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado

PC Direccional a 135°, 180° o 225° con respecto a la posición actual del jugador, siempre y cuando esté gambeteando lentamente o se encuentre parado.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

AMAGUE DE JOHANN CRUYFF

Descripción. Jugada patentada por el maestro holandés Johann Cruyff. Se trate de un amague delicioso y extremadamente útil para evadir la marcación de un rival.

Ejecución. No es una pirueta muy complicada de realizar con jugadores estrella y nos servirá mucho a la hora de generar peligro en el área rival. Si presionamos el Botón para Correr mientras ejecutamos este movimiento, el jugador empezará a correr ni bien termine de amagar.

Recomendaciones. Este movimiento solo lo pueden realizar un número muy limitado de jugadores, entre los que podemos destacar a Thierry Henry, Cristiano Ronaldo o Steven Gerrard.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

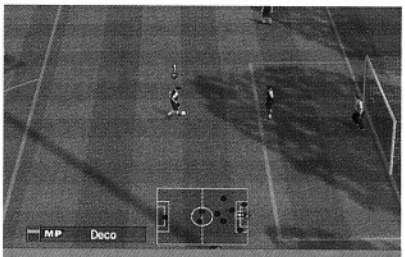
BICICLETA SIMPLE

Descripción. Mediante este movimiento nuestro jugador pasará su pie por encima de la pelota, es decir hará la llamada "bicicleta"

Ejecución. En líneas generales, la "bicicleta" es simplemente una pirueta para hacer facha. Pero puede ser una buena maniobra para distraer a nuestros rivales.

Recomendaciones. Si presionamos el direccional en 45° con respecto a la posición del jugador, éste girará hacia ese lugar una vez finalizado el movimiento. La bicicleta simple puede estar precedida por un movimiento de hombros u otra técnica para distraer.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

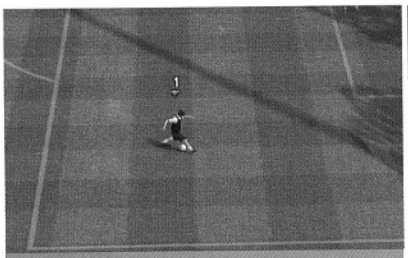


Playstation **R2** x2 o **R** en la dirección opuesta a la posición del jugador

Xbox 360 **RT** x2 o **R** en la dirección opuesta a la posición del jugador

PC Botón para Movimientos Especiales Predeterminado x2 o R en la dirección opuesta a la posición del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation **L1** x2 o **R** hacia la dirección en la cual se mueve el jugador x2

Xbox 360 **LB** x2 o **R** hacia la dirección en la cual se mueve el jugador x2

PC Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado x2 o R hacia la dirección en la cual se mueve el jugador x2

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

BICICLETA TRIPLE

Descripción. Con este movimiento, nuestro jugador realizará tres bicicletas seguidas, es decir que pasará su pie por encima de la pelota en tres oportunidades.

Ejecución. Este tipo de bicicleta tiene un desarrollo más lento que la anterior, por lo que tendremos que disponer de una buena cantidad de tiempo para realizarlo.

Recomendaciones. No realizar contra la IA porque es inútil.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

BICICLETA EN VELOCIDAD

Descripción. Luego de realizar una Bicicleta Simple, nuestro jugador empezará a correr de forma sorpresiva.

Ejecución. Empezar a realizar una Bicicleta –se recomienda que sea la Simple- y antes de que termine, presionar rápidamente el Botón para Correr, para de ese modo indicarle al jugador que pare la pelota y luego empiece a correr con ella. Si un defensor se encuentra marcándonos, esta técnica nos servirá para eludirlo y luego desbordar por las bandas o disparar al arco. Es un movimiento muy eficiente en el modo multiplayer ya que puede desconcertar al rival.

Recomendaciones. Utilizar este movimiento puede ser extremadamente efectivo si quedamos mano a mano con un defensor y disponemos de un jugador rápido para superarlo en velocidad. Podemos correr con el balón, soltar rápidamente el Botón para Correr, realizar la bicicleta y de nuevo volver a presionar el Botón para Correr.

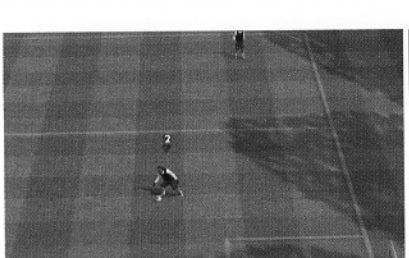
Habilidades necesarias. "Acceleration" (Aceleración), "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

Playstation Iniciar una Bicicleta Simple y luego presionar R

Xbox 360 Iniciar una Bicicleta Simple y lego presionar RB

PC Iniciar una Bicicleta Simple y luego presionar el Botón para Correr Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation **L1** x3 o **R2** x3

Xbox 360 **LB** x3 o **RT** x3

PC Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado x3 o Botón para Movimientos Especiales x3

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ELÁSTICO

Descripción. Esta maravilla técnica, conocida mundialmente por como la ejecuta Ronaldinho en varios comerciales, solo puede ser realizada por un número limitadísimo de jugadores. Al presionar correctamente los botones nuestro futbolista –diestro- empezará a mover la pelota con su pie amagando de un lado hacia el otro para finalmente salir jugando hacia la izquierda.

Ejecución. A pesar de estar reservada para pocos jugadores estrellas, esta pirueta es de muy sencilla ejecución. Simplemente tendremos que apretar rápidamente los botones correspondientes. Sin embargo, lo ideal sería practicar esta jugada en el modo entrenamiento para tener una idea clara de donde va a terminar la pelota una vez finalizado el movimiento.

Recomendaciones. Como dijimos anteriormente, pocos jugadores pueden realizar esta técnica, entre ellos Zlatan Ibrahimovic, Djibril Cissé y obviamente Ronaldinho. No es un movimiento ideal para abrir defensas cerradas, sino más bien una pirueta para ejecutar cuando estemos ganando y queremos divertirnos un rato con la desesperación del rival.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

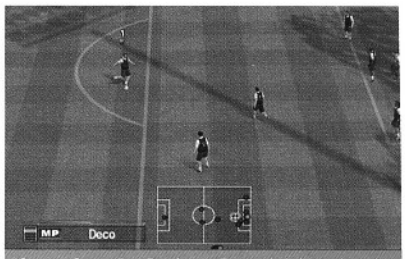
AMAGUE ANTES DE PATEAR

Descripción. Con este movimiento, nuestro jugador en lugar de rematar al arco, realizará un quiebre de cintura de aproximadamente 45°. No solamente es una forma de abortar un disparo, sino también una manera efectiva de gambetear rivales.

Ejecución. Tanto los disparos como los pases largos (incluidos los manuales) pueden ser cancelados con el Botón de Pase. Al realizar esto, nuestro jugador girará 45° con su pierna más hábil. Podremos realizar esta técnica varias veces seguida para marear a los defensores. Si demoramos la presión del Botón de Pase hasta el momento inmediatamente previo al remate, podremos elegir la dirección del giro de nuestro futbolista. Esto no será nada fácil de ejecutar, por lo que se recomienda practicar un poco antes.

Recomendaciones. Puede realizarse esta técnica si nos encontramos parados e ir preparándola antes de recibir un pase. Esto generará que los defensores piensen que iremos a patear de primera cuando en realidad estamos por enganchar. Si hacemos bien las cosas, podremos generar huecos ideales para tirar pases en habilitación o incluso patear al arco.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

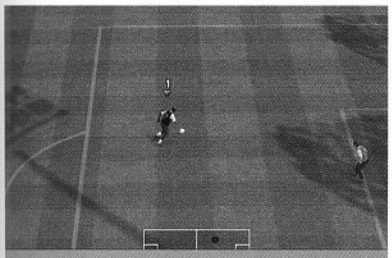


Playstation □ o ○, y luego ⊗ cuando la barra de poder aparezca

Xbox 360 ⊗ o Ⓑ, y luego Ⓐ cuando la barra de poder aparezca

PC Botón de Disparo Predeterminado o Botón de Pase Largo Predeterminado, y luego Botón de Pase Predeterminado cuando la barra de poder aparezca

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation **R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador

Xbox 360 **R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador

PC **R** x2 hacia un ángulo recto con respecto a la posición actual del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

AMAGUE ANTES DE PATEAR 2

Descripción. Similar al movimiento anterior con la diferencia de que no será necesario presionar el botón de disparo previamente, por lo que tampoco aparecerá la barra de poder, haciendo más ágil esta técnica.

Ejecución. Los Amagues antes de patear realizados con el botón R (Right Stick) hacen que la dirección de los mismos pueda ser fácilmente predeterminada por los jugadores. Corriendo horizontalmente hacia el arco rival y presionando R hacia arriba, nuestro futbolista girará hacia la izquierda; en cambio si presionamos hacia abajo, girará hacia la derecha. A diferencia del movimiento anterior, no podremos ejecutarlo inmediatamente después de recibir un pase.

Recomendaciones. Realizar este tipo de amagues puede ser muy conveniente cuando no disponemos de muchos espacios, ya que la pelota por lo general viajará pegada al pie del jugador.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

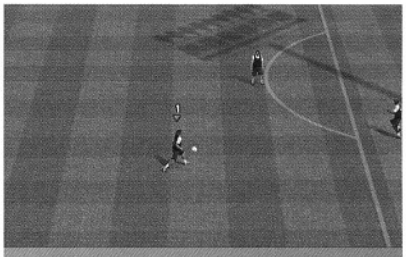
PUNTEAR LA PELOTA

Descripción. Al efectuar este movimiento, nuestro jugador levantará el balón con la punta del botín para, si todo sale bien, realizar una volea posteriormente.

Ejecución. La altura del punteo varía de acuerdo a la velocidad del jugador y su habilidad para manejar la pelota. Si el futbolista está gambeteando en velocidad, probablemente la altura sea menor, en cambio si está caminando o trotando, probablemente la pelota se eleve un poco más. Esta técnica puede ser utilizada para la realización de espectaculares voleas.

Recomendaciones. Si lo que queremos es experimentar, esta técnica puede utilizarse con otros fines. El más obvio es picar la pelota hacia la cabeza de un jugador que nos esté marcando de frente para desestabilizarlo levemente y tratar de pasarlo. También podemos utilizar este movimiento para eludir barridas o picarle la pelota al arquero.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Technique" (Técnica)



Playstation **R** hacia arriba o **R** hacia abajo

Xbox 360 **R** hacia arriba o **R** hacia abajo

PC **R** hacia arriba o **R** hacia abajo

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

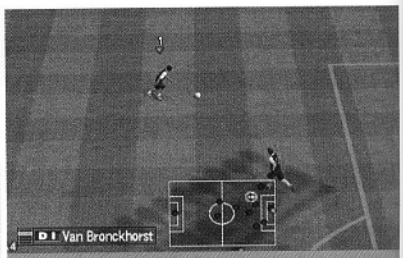
PATEAR EL BALÓN HACIA ADELANTE

Descripción. Pateando el balón suavemente hacia adelante podremos ejecutar pases y disparos más potentes y precisos.

Ejecución. Ni bien presionamos los botones correspondientes, el futbolista pateará levemente el balón e irá corriendo a buscarlo. No tendremos la obligación de patearlo inmediatamente después de que el jugador alcance a la pelota, aunque si tenemos espacio será una buena oportunidad para tirar un centro de alta precisión. La utilización de este movimiento favorecerá la precisión y potencia de los disparos de media y larga distancia, especialmente si el jugador que controlamos posee la habilidad especial "Middle Shooting" (Disparos de Media Distancia).

Recomendaciones. Como la IA tiende a presionarnos constantemente, esta técnica es más efectiva en partidos contra humanos, en lo posible aquellos que prefieran no realizar pressing.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Technique" (Técnica), "Top Speed" (Velocidad Máxima)

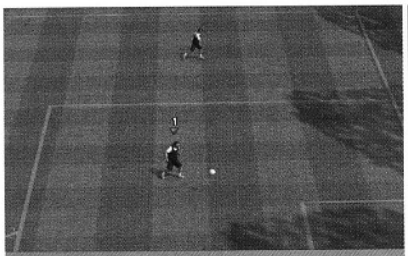


Playstation Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar **L1** + **R1**

Xbox 360 Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar **LB** + **RB**

PC Hacer que el jugador se quede quieto, luego presionar el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado + Botón para Correr Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado **L1** y patear con ○

Xbox 360 Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado **LB** y patear con Ⓑ

PC Correr en paralelo a la línea de gol, mantener presionado el Botón para Cambiar de Jugador Predeterminado y patear con el Botón de Disparo Predeterminado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

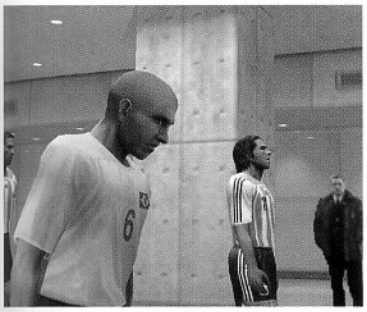
EMBOQUILLADA ESPECIAL CON EFECTO

Descripción. Este movimiento especial solo puede ser realizado por un número muy limitado de jugadores. Cuado estemos corriendo con uno de ellos en paralelo al gol –es decir, arriba o abajo de la pantalla- podremos efectuar con su pierna hábil una impresionante emboquillada con efecto. Al arquero le costará reaccionar ante este remate debido al efecto que lleva consigo.

Ejecución. Su ejecución es muy efectiva cuando el arquero nos sale a cortar al borde del área, por lo que no habrá muchas oportunidades para efectuar este movimiento.

Recomendaciones. Entre los jugadores que pueden realizar esta técnica se encuentran Alessandro Del Piero, Wayne Rooney y Antonio Cassano. A pesar de que este movimiento solo funciona con la pierna hábil del futbolista, Del Piero puede realizarlo con ambas piernas.

Habilidades necesarias. "Shot Technique" (Técnica del Remate), "Technique" (Técnica)



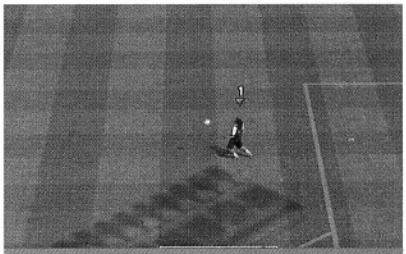
SOMBRERO

Descripción. Se trata de un movimiento bellísimo, en el que el jugador pasará la pelota por encima de su cabeza y luego girará rápidamente. Es muy difícil lograr realizar esta técnica y podemos pasar horas, en incluso días sin verla en un partido.

Ejecución. Esta técnica es mucho más complicada de realizar que en las anteriores versiones, ya que para poder ejecutarla la pelota tendrá que viajar de una forma muy especial y a su vez será necesario reaccionar increiblemente rápido.

Recomendaciones. No decepcionarnos si no nos sale este movimiento incluso en los entrenamientos.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta), "Technique" (Técnica)

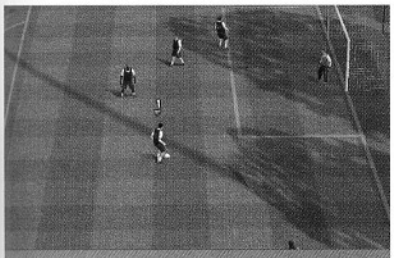


Playstation Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el Direccional a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista

Xbox 360 Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el Direccional a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista

PC Cuando un jugador esté mirando directamente hacia una pelota que viaja a media altura, presionar el Direccional a 135° hacia la izquierda o la derecha con respecto a la posición del futbolista

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **R1** y **R2** cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota

Xbox 360 Mantener presionado **RB** y **RT** cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota

PC Mantener presionado el Botón para Correr Predeterminado y el Botón para Movimientos Especiales Predeterminado cuando el jugador estire su pierna hacia atrás para patear la pelota

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PASE/REMATE FALSO

Descripción. Con este movimiento cancelaremos un disparo o pase justo antes de que se efectúe.

Ejecución. Se trata de un movimiento visualmente elegante pero de realización un tanto complicada en un principio. Al elegir exactamente el momento en el cual cancelar el disparo, podremos determinar el nivel de sorpresa que tendrá el amague.

Recomendaciones. Esta técnica puede ser precedida por determinadas piruetas para confundir aun más al rival.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión de la Gambeta)

CONTROLANDO LA ESTRATEGIA

ACCION	PLAYSTATION	XBOX 360	PC
Activar/Desactivar Estrategia Manual	Mantener presionado **L2**, luego presionar ○, ✕, □ o △	Mantener presionado **LT**, luego presionar Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ o Ⓨ	Mantener presionado el Botón para Estrategias, luego presionar los Botones de Pase Largo, Pase Corto, Disparo o Pase en Habilitación.
Activar/Desactivar Estrategia Semi Automática	**L2**	**LT**	Botón para Estrategias
Incrementar/Reducir Nivel de Ataque/Defensa	Mantener presionado **L2**, luego presionar **R1** para incrementar, **R2** para reducir	Mantener presionado **LT**, luego presionar **RB** para incrementar, **RT** para reducir	Mantener presionado el Botón para Estrategias, luego presionar el Botón de Correr para incrementar, Botón de Movimientos Especiales para reducir

CONTROLES PARA MODO FIX (ARREGLADO)

Si elegimos jugar en modo "Fix", podremos manejar a un solo jugador durante todo el partido, mientras que la IA controla al resto. Este modo puede ser una alternativa muy divertida a los modos tradicionales. Cuando elegimos el futbolista a controlar, tendremos que tener en cuenta que lo más divertido será manejar un volante ofensivo o un delantero hábil para así tener licencia para realizar jugadas espectaculares. También deberemos tener en cuenta el nivel de Stamina del jugador (Resistencia) ya que es probable que tengamos que correr mucho para tocar la pelota seguido. Jugadores como Roberto Carlos o mismo Gerrard, podrán correr a lo largo de toda la cancha de punta a punta y prácticamente no se cansarán.

Playstation R2
Xbox 360 -
PC Botón para Movimientos Especiales

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

PEDIR LA PELOTA

Descripción. Con este botón le pediremos a nuestros compañeros que nos pasen el balón.

Ejecución. Al presionar el Botón para Movimientos Especiales, el jugador que posee la pelota nos la pasará si estamos dentro de su rango de pase.

Recomendaciones. Si estamos un tanto lejos de la pelota y queremos "forzar" a nuestro compañero para que nos la pase, tendremos que apretar el botón correspondiente rápidamente.

Habilidades necesarias. "Response" (Respuesta)

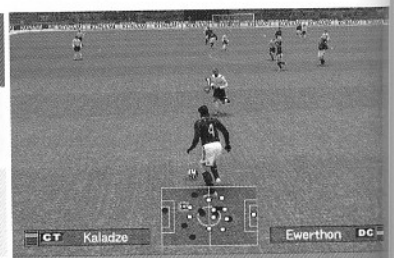
CÁMARA DIRECTA AL JUGADOR

Descripción. Si habilitamos este tipo especial de cámara en el WE Shop, podremos utilizar esa combinación de botones para cambiarla directamente durante el juego sin la necesidad de ir menú principal.

Ejecución. Normalmente, esta cámara nos enfocará desde atrás. Igualmente, cuando no tengamos la pelota la cámara seguirá enforcando los movimientos de nuestro futbolista.

Recomendaciones. Este tipo de cámara puede utilizarse en otros modos, pero puede ser un poco confusa.

Habilidades necesarias. Ninguna en Particular



Playstation L1 + Direccional
Xbox 360 -
PC Botón para Cambiar de Jugador + Direccional

DIFICULTAD NO POSEE EFECTIVIDAD NO POSEE

ÁRBITROS Y EVENTOS DEL PARTIDO

LEY DE VENTAJA

Los árbitros normalmente dejarán seguir la jugada si después de una falta no muy violenta, el equipo que recibió dicha infracción sigue con la posesión de la pelota. En caso de que el equipo beneficiado con la ley de ventaja pierda la pelota inmediatamente después, el referee regresará la jugada y cobrará la infracción.
En caso de recibir una infracción muy violenta y aun así el árbitro decida seguir, ni bien se pare el juego, el jugador infractor será sancionado con la tarjeta correspondiente.

LEY DEL OFFSIDE

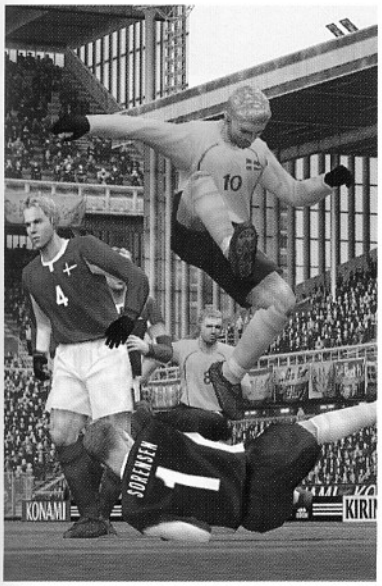
Winning Eleven implementa la ley del offside de forma efectiva, ya que el juez de línea solo levantará la bandera si el jugador que cae en posición adelantada se encontraba participando activamente de la jugada. El referee parará el juego en caso de que el futbolista que cae en offside se encontrase:

- Interfiriendo con la jugada (Tocando el balón, rematando al arco)
- Interfiriendo con un oponente (Barrida y otros movimientos que impidan al rival moverse con normalidad)
- Sacando ventaja de la jugada (Recogiendo un rebote)

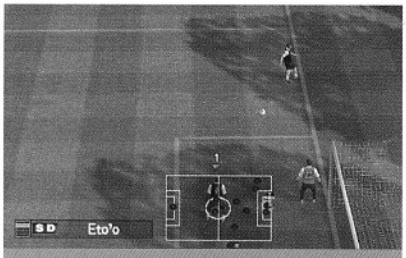
La ley del offside llega a su fin cuando un defensor contrario despeja la pelota y el jugador que se encuentra en offside retrocede a su posición habitual.
Siempre tendremos que tener en cuenta el radar para evitar que nuestros futbolistas terminen en posición adelantada tras un pase.

LESIONES

En ciertas ocasiones de juego, un futbolista puede caer lesionado y necesitar asistencia. Generalmente cuando esto sucede, el rival tira la pelota afuera para que se atienda al jugador. Sin embargo, el realizar este acto de buena fe o "fair play" quedará a nuestro criterio. Si no lo efectuamos, la hinchada comenzará a silbar y si pasa mucho tiempo, el árbitro parará el juego y organizará un pique.
Las lesiones están determinadas por ciertas características de los jugadores, siendo algunos más propensos a lesionarse que otros. Por ejemplo, Ronaldo, suele lesionarse gravemente después de una barrida fuerte. Sin embargo, ningún futbolista, por más fuerte que sea, estará libre de lastimarse luego de una entrada fuerte.



MOVIMIENTOS SECRETOS



Playstation en la dirección que se mueve el jugador + ⊗ o Ⓐ cuando estemos muy cerca de la línea de gol del rival.

Xbox 360 en la dirección que se mueve el jugador + Ⓐ o Ⓨ cuando estemos muy cerca de la línea de gol del rival.

PC en la dirección que se mueve el jugador + Botón de Pase o el de Pase en Habilitación cuando estemos muy cerca de la línea de gol del rival.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CENTRO SUAVE SECRETO

Descripción. Es una forma alternativa de tirar centros cuando se nos está por ir la pelota. De esta forma, nuestro jugador enviará un centro preciso hacia el punto de penal.

Ejecución. Este movimiento solo puede ser realizado estando pegados a la línea de meta dentro del área. La velocidad de la gambeta es lo más complicado de manejar a la hora de enviar este centro ya que es probable que terminemos yéndonos de la cancha con pelota y todo. Los jugadores envían este centro instantáneamente al punto del penal esperando que un delantero esté esperando la pelota en ese momento.

Recomendaciones. Recuerden chequear el radar antes de realizar este movimiento. Si un jugador se encuentra muy cerca de nuestra posición, es probable que en lugar de tirar el centro al área, nuestro futbolista decida tocarle la pelota suavemente

Habilidades necesarias. "Short Passing Speed" (Velocidad del Pase Corto)

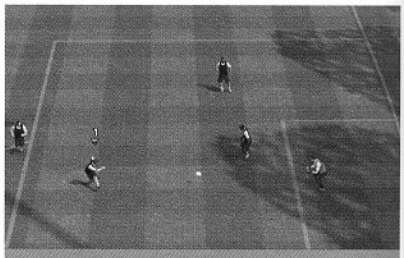
REMATE FUERTE SECRETO

Descripción. Este tiro extremadamente potente solo puede ser realizado por un jugador que no se encuentre en movimiento a la hora de recibir el pase.

Ejecución. Este remate es particularmente preciso e incisivo cuando lo realizamos desde un poco antes del punto de penal tras un desborde. En los momentos previos al disparo veremos una animación especial, como para darnos cuenta de que lo efectuamos correctamente.

Recomendaciones. Jugadores con la habilidad "Swerve" (Efecto) muy desarrollada pueden pegarle a la pelota con distintos efectos que hacen que su remate sea inatacable para el rival.

Habilidades necesarias. "Shot Accuracy" (Precisión del Disparo), "Shot Power" (Potencia del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo), "Swerve" (Efecto).

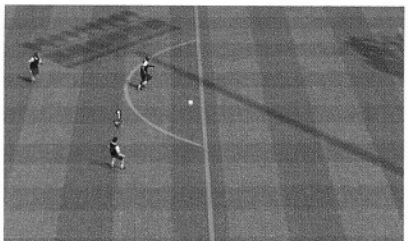


Playstation □ + ✣ cuando recibe un pase estando parado

Xbox 360 Ⓧ + ✣ cuando recibe un pase estando parado

PC Botón de Disparo+ ✣ cuando recibe un pase estanto parado

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Ubicándonos en diagonal hacia el arco, mantener presionado **L1** y apretar □ + ✣ hacia el arco rival

Xbox 360 Ubicándonos en diagonal hacia el arco, mantener presionado **L1** y apretar Ⓧ + ✣ hacia el arco rival

PC Ubicándonos en diagonal al arco, mantener el Botón para Cambiar de Jugador y apretar el de Disparo + ✣ hacia el arco rival

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

EMBOQUILLADA SECRETA

Descripción. Esta es una versión especial (más precisa) de la emboquillada tradicional, que puede ser ejecutada cuando el arquero se encuentra lejos de la línea de gol. Lo mejor será realizar este movimiento estando lejos del arco, a unos 25 o 30 mts.

Ejecución. Si penetramos en una defensa rival y quedamos mano a mano con el arquero, la emboquillada suele ser una técnica ideal para definir ante un arquero que sale a achicar. Si tenemos tiempo, antes de llegar al área podremos ponernos en diagonal al arco y realizar este tipo de emboquillada para obetener una mayor precisión. Para que esta técnica salga correctamente, la barra de poder deberá llegar a su nivel máximo y apuntar con el direccional hacia el arco.

Recomendaciones. Para ubicarnos en diagonal al arco, podremos intentar girar mediante un "Amague antes de Patear".

Habilidades necesarias. "Shot Accuracy" (Precisión del Disparo), "Shot Technique" (Técnica del Disparo)

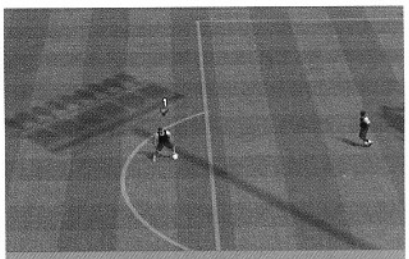
SALTAR UN PASE EN HABILITACIÓN

Descripción. Cuando un jugador automáticamente se aproxima a recibir un pase en habilitación (incluidos los pases manuales), automáticamente va a dar un pequeño saltito para controlarlo. El ángulo y la velocidad del pase, así como la dirección de la corrida del futbolista determinarán cuan rápido este último girará y atrapará la pelota.

Ejecución. Este movimiento requiere ser ejecutado rápidamente, incluso antes de que la pelota nos llegue a los pies. A pesar de no ser demasiado útil en partidos cerrados, puede funcionar como variante a la hora de contraatacar.

Recomendaciones. Ejecutado correctamente, puede funcionar como una distracción para el oponente, pero no es una técnica nada efectiva para eludir a un rival que nos marca desde cerca. La razón verdadera para efectuar esta técnica es porque luce bien.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular

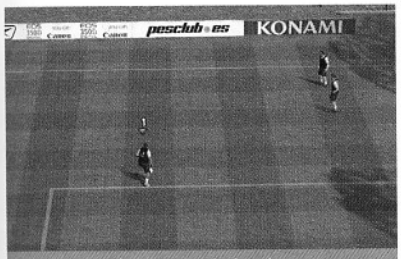


Playstation Soltar el ✣ y mantener presionado **R1** cuando el jugador automáticamente atrapa un pase en habilitación

Xbox 360 Soltar el ✣ y mantener presionado **RB** cuando el jugador automáticamente atrapa un pase en habilitación

PC Soltar el ✣ y mantener presionado el Botón para Correr cuando el jugador autom. atrapa un pase en habilitación

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation . Xbox 360 . PC Cuando nos encontremos parados, presionar el ✣ en la dirección diagonal opuesta a la que corresponda a la pierna hábil del jugador, luego inmediatamente apretar el ✣ otra vez hacia donde se encontraba el futbolista originalmente

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ENGANCHE FALSO 1

Descripción. Nuestro jugador se moverá levemente como si estuviese a punto de enganchar, pero inmediatamente volverá a su posición anterior

Ejecución. Este movimiento solo puede ser ejecutado por futbolistas rápidos con altos niveles de precisión en su gambeta. Para realizarlo, deberemos saber cual es la pierna fuerte del jugador.

Recomendaciones. No se trata de un movimiento que pueda engañar a demasiados jugadores, mucho menos a la IA, pero le dará un toque de distinción a nuestro juego. Si acompañamos esta técnica con el Botón para Correr simultáneamente con el segundo movimiento del direccional, lograremos que todo se ejecute a gran velocidad.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)

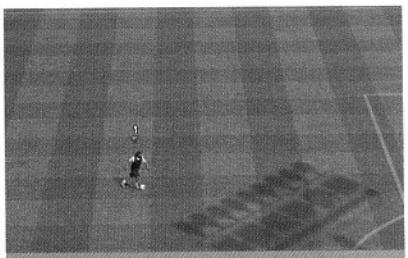
ENGANCHE FALSO 2

Descripción. Con este movimiento, el jugador se moverá como si estuviese a punto de girar unos 135° con respecto a su posición, pero rápidamente girará solo 45°

Ejecución. Este movimiento solo puede ser ejecutado por futbolistas rápidos con altos niveles de precisión en su gambeta. Para realizarlo, deberemos saber cual es la pierna fuerte del jugador.

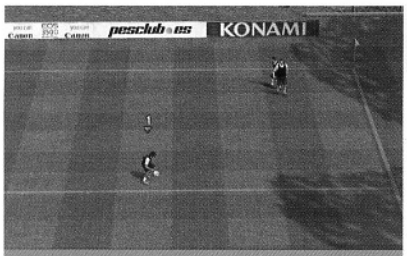
Recomendaciones. Si acompañamos esta técnica con el Botón para Correr simultáneamente con el segundo movimiento del direccional, lograremos que todo se ejecute a gran velocidad.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)



Playstation . Xbox 360 . PC Cuando nos encontremos parados, presionar el ✣ en la dirección diagonal opuesta a la que corresponda a la pierna hábil del jugador, luego inmediatamente apretar el ✣ a 90° en sentido contrario a las agujas del reloj si manejamos a un diestro, o 90° en sentido horario si controlamos un zurdo

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation . Xbox 360 . PC Cuando nos encontremos parados, presionar el ✣ en la dirección diagonal opuesta a la que corresponda a la pierna hábil del jugador, luego inmediatamente el ✣ a 135° en sentido contrario a las agujas del reloj si es un diestro, o 135° en sentido horario si es zurdo

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

ENGANCHE FALSO 3

Descripción. De este modo, nuestro jugador se moverá como si estuviese por girar unos 135°, pero rápidamente controlará la pelota y girará hacia la izquierda o hacia la derecha (dependiendo de su pierna hábil) unos 90°

Ejecución. Este movimiento solo puede ser ejecutado por futbolistas rápidos con altos niveles de precisión en su gambeta. Para realizarlo, deberemos saber cual es la pierna fuerte del jugador.

Recomendaciones. Si acompañamos esta técnica con el Botón para Correr simultáneamente con el segundo movimiento del direccional, lograremos que todo se ejecute a gran velocidad.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Las siguientes técnicas son diferentes a las mencionadas anteriormente ya que se tratan básicamente de distintas formas de explotar el engine de WE mediante la combinación de distintos movimientos tradicionales.

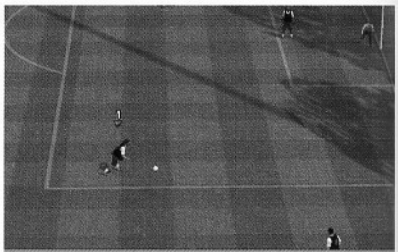
CORRIDA DIAGONAL INMEDIATA

Descripción. Este movimiento funciona como una variante interesante a la hora de pasar de una velocidad relativamente lenta a correr con la pelota en los pies. Puede sernos de gran utilidad para dejar rivales en el camino.

Ejecución. No es una técnica complicada de realizar una vez que la practicamos lo suficiente, sin embargo puede ser un tanto engorrosa al principio. Luego de presionar el Botón para Correr, deberemos apretar inmediatamente -casi de forma simultánea- el Botón para Movimientos Especiales y mover el direccional unos 45°. Si hacemos bien, nuestro jugador instantáneamente girará y empezará a correr. En caso de que hayamos sido un tanto lentos, el futbolista realizará un giro Standard.

Recomendaciones. Es un gran movimiento para gambetear marcados o incluso arqueros. Podremos hasta meter goles metiéndonos en el arco con pelota y todo. Sin embargo, no nos será fácil ejecutar esta técnica si nos encontramos marcados muy de cerca.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

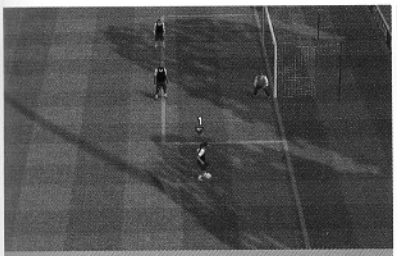


Playstation Cuando un jugador se encuentre gambeteando a una velocidad normal, mantener presionado **R1**, luego mantener apretado **R2** + ✣ en un ángulo de 45°

Xbox 360 Cuando un jugador se encuentre gambeteando a una velocidad normal, mantener presionado **RB**, luego mantener **RT** + ✣ en un ángulo de 45°

PC Cuando un jugador se encuentre gambeteando a una velocidad normal, mantener presionado el Botón para Correr, luego el Botón para Movimientos Especiales +✣en un ángulo de 45°

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **R2** + **R1** + ✣

Xbox 360 Mantener presionado **RT** + **RB** + ✣

PC Mantener presionado el Botón para Movimientos Especiales + Botón para Correr Predeterminado + ✣

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

GAMBETA SEMI-LENTA

Descripción. Se trata simplemente de una gambeta de velocidad intermedia entre lenta y normal.

Ejecución. Si encontramos difícil de realizar esta técnica cuando el jugador está quieto, lo mejor será probar presionando el Botón para Movimientos Especiales una fracción de segundo antes de apretar el Botón para Correr. En caso de que controlemos a un futbolista con un buen nivel de precisión en la gambeta, este movimiento puede ayudar a confundir a los oponentes en el momento previo a realizar una pirueta. Podremos también apretar el botón para Correr si lo que deseamos es aumentar un poco la velocidad de la técnica.

Recomendaciones. Este movimiento puede ser muy útil si lo combinamos con un Amague con Ambos Pies.

Habilidades necesarias. "Dribble Speed" (Velocidad de la Gambeta)

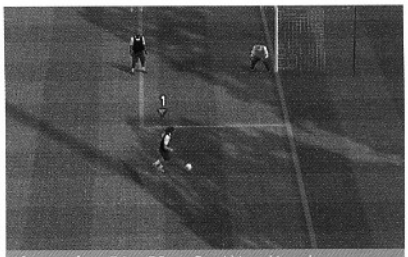
CONTROL DEL BALÓN SECRETO

Descripción. Al efectuar esta técnica, el jugador controlará la pelota pateándola levemente hacia la dirección elegida previamente.

Ejecución. Este movimiento solo puede efectuarse justo antes de que un jugador que se encuentra parado reciba un pase. El momento en que presionamos los botones es vital: si los apretamos tarde, el jugador controlará la pelota normalmente; si los apretamos antes, el futbolista se correrá del lugar perdiendo la pelota.

Recomendaciones. La realización de esta técnica es más eficiente si disponemos de una buena cantidad de tiempo y espacio ya que si nos encontramos marcados de cerca es probable que nos roben el balón. Este movimiento puede servir para acomodar la pelota justo antes de patear al arco. A su vez, si luego de que el futbolista patea levemente la pelota, decidimos dar un paso adelante en velocidad, la precisión y potencia del remate se verán notablemente favorecidas. Esta técnica puede ser la antesala de diversas piruetas.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Technique" (Técnica)

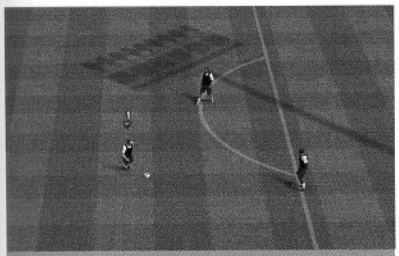


Playstation **R1** + **R2** + ✣ ni bien el jugador que se encuentra parado reciba el pase

Xbox 360 **RB** + **RT** + ✣ ni bien el jugador que se encuentra parado reciba el pase

PC Botón para Correr + Botón para Controles Especiales + ✣ ni bien el jugador que se encuentra parado reciba el pase

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Mantener presionado **R1**, apretar **L1** x2 + ✣ a 45° con respecto a la posición del jugador

Xbox 360 Mantener presionado **RB**, apretar **LB** x2 + ✣ a 45° con respecto a la posición del jugador

PC Mantener el Botón para Correr, apretar el Botón para Cambiar de Jugador x2 + ✣ a 45° con respecto a la posición del jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

CORRER: ARRANQUE EN DIAGONAL

Descripción. Este movimiento le permite al jugador inmediatamente girar en diagonal y correr, sin la necesidad de aminorar la velocidad de la gambeta.

Ejecución. Tengan en cuenta de que será necesario apretar dos veces el Botón para Cambiar de Jugador y presionar el direccional justo antes de que el jugador toque la pelota. Puede llegar a ser una técnica complicada de realizar en futbolistas con bajos niveles de precisión en la gambeta.

Recomendaciones. Es una excelente opción para gambetear a un oponente sin reducir la velocidad y puede combinarse con otros movimientos mencionados previamente.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la Gambeta)

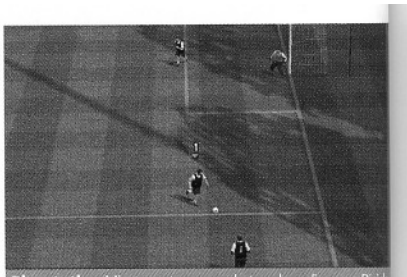
BICICLETA SIMPLE + CORRIDA EN DIAGONAL

Descripción. Con esta compleja técnica, nuestro jugador finalizara la bicicleta con un enganche y una corrida en diagonal. Este movimiento puede utilizarse para gambetear defensores con estilo.

Ejecución. Al igual que el resto de las maniobras avanzadas, la velocidad con que presionemos los botones será clave, además de muy complicada de dominar al principio. El ángulo de giro es bastante angosto, así que tendremos que estar seguros de que no tenemos a un defensor marcándonos de cerca. La parte en que apretamos el Botón para Correr puede obviarse, pero realmente será muy complicado gambetear a un oponente sin velocidad.

Recomendaciones. La belleza de este movimiento es el cambio de ritmo que se produce cuando luego de efectuada la bicicleta, el jugador engancha y empieza a correr con la pelota. Puede utilizarse como reemplazo de un movimiento similar que estaba presente en la versiones anteriores del juego y que fue removido.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta), "Dribble Speed" (Velocidad en la Gambeta)

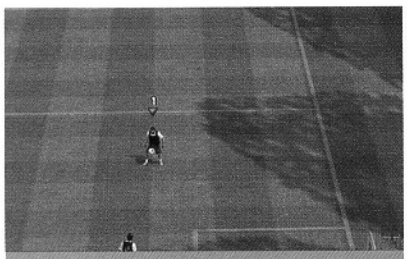


Playstation Mientras estamos gambeteando, realizar una Bicicleta Simple presionando **R2** x2. Ni bien comience la animación, presionar **R1** + ✣ hacia unos 90° con respecto a la posición del jugador.

Xbox 360 Mientras estamos gambeteando, realizar una Bicicleta Simple presionando **RT** x2. Ni bien comience la animación, presionar **RB** + ✣ hacia unos 90° con respecto a la posición del jugador.

PC Mientras estamos gambeteando, realizar una Bicicleta Simple presionando el Botón para Movimientos Especiales x2. Ni bien comience la animación, presionar el Botón para Correr + ✣ hacia unos 90° con respecto a la posición del jugador.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Con el jugador parado, presionar ⊗ + ○ antes de recibir el balón

Xbox 360 Con el jugador parado, presionar Ⓐ + Ⓧ antes de recibir el balón

PC Con el jugador parado, presionar el Botón de Pase + Botón de Disparo antes de recibir el balón

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

LEVANTANDO LA PELOTA

Descripción. Por medio de esta técnica, el jugador levantará la pelota con la punta del botín como si estuviese a punto de hacer jueguito. Luego de realizar este movimiento, lo ideal sería patear al arco.

Ejecución. El momento en que presionemos ambos botones es crucial. Si lo hacemos mal, el jugador ejecutará un enganche hacia el costado o un disparo al arco común y corriente. Es un movimiento que requiere de bastante práctica en el modo entrenamiento si queremos ejecutarlo correctamente. Solo con la experiencia sabremos el momento exacto en que tendremos que apretar los comandos para que esta técnica salga diez puntos. Una vez levantada la pelota, podremos retenerla un poco más de tiempo en el aire para realizar una volea o pegarle fuerte hacia arriba.

Recomendaciones. Este movimiento puede utilizarse para realizar potentes voleas, cambiarle la dirección al balón o incluso tirar un sombrerito si tenemos suerte.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Technique" (Técnica)

PASE ENCUBIERTO

Descripción. Tendremos que ser extremadamente rápidos y precisos para realizar esta técnica en un partido. Ni bien el jugador para la pelota mientras realiza una de las técnicas permitidas (Ver Ejecución), será posible cambiar el control del jugador. Si otro miembro del equipo se encuentra en la trayectoria de la pelota, podremos interceptarla con dicho futbolista y salir jugando inesperadamente.

Ejecución. Esta técnica solo puede utilizarse luego de realizada alguna de las siguientes piruetas: Corrida Diagonal Inmediata, Arranque en Diagonal, Puntear la Pelota, Freno rápido pisando la pelota o Freno rápido pisando la pelota seguido de un giro hacia el arco. Puede ser utilizada también en algunas otras situaciones, pero no es lo más común.

Recomendaciones. Como el primer jugador generalmente continua su recorrido sin pelota, hay que tener cuidado de no chocarse.

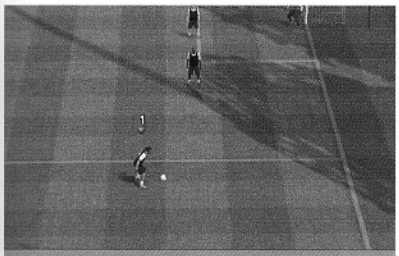
Habilidades necesarias. Ninguna en especial, solo "Response" (Respuesta) es medianamente importante.

Playstation Realizando determinadas piruetas, presionar L1 para cambiar el control del jugador y cambiar el movimiento por un pase encubierto.

Xbox 360 Mientras realizamos determinadas piruetas, presionar **LB** para cambiar el control del jugador y cambiar el movimiento por un pase encubierto.

PC Realizando determinadas piruetas, presionar el Botón para Cambiar de Jugador para cambiar el control del jugador y cambiar el movimiento por un pase encubierto.

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation Soltar el ✣, luego presionar repetidamente **L1**

Xbox 360 Soltar el ✣, luego presionar repetidamente **LB**

PC Soltar el ✣, luego presionar repetidamente el Botón para Cambiar de Jugador

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

BICICLETA MÚLTIPLE Y VELOZ

Descripción. Con este movimiento, nuestro jugador realizará una serie de rápidas bicicletas sin moverse del lugar y cuantas veces queramos.

Ejecución. Es una técnica muy sencilla de realizar. Luego de soltar el direccional, el jugador va a ir aminorando la velocidad hasta detenerse por completo. Si ahí comenzamos a presionar el Botón para Cambiar de Jugador repetidamente, podremos hacer que este realice las bicicletas. Se trata de un movimiento muy interesante para realizar cuando nos encontremos mano a mano con un defensor y funciona como antesala para un enganche.

Recomendaciones. Podremos realizar la cantidad de bicicletas que deseemos. Lo más útil de esta pirueta es que le haremos creer al oponente que nos encontramos parados en el lugar, por lo que será posible realizar distintas técnicas tales como la pisada hacia atrás.

Habilidades necesarias. "Agility" (Agilidad), "Dribble Accuracy" (Precisión en la Gambeta)

MOVIMIENTOS ESPECIALES "SUPER CANCEL"

Estas dos técnicas son bastante complicadas de realizar y es probable que muchos jugadores expertos no las conozcan. A su vez, pueden resultar útiles si las utilizamos correctamente.

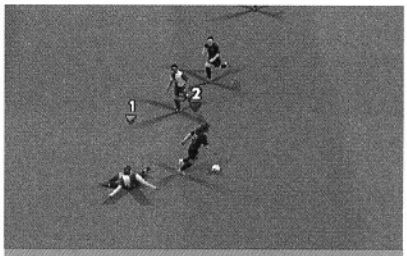
"LA GINOLA"

Descripción. Cuando la pelota se esté acercando a nuestro jugador, apretando los comandos correspondientes podremos ubicar al futbolista a una pequeña distancia de la pelota y maniobrar libremente.

Ejecución. Este movimiento es muy efectivo contra oponentes que no apliquen una gran presión sobre nosotros. "La Ginola" puede ser muy útil para cambiar la dirección de un balón, acomodarnos para nuestra pierna más hábil u obligar a que el oponente presione. Es definitivamente una técnica que debe practicarse mucho en el modo entrenamiento.

Recomendaciones. Se trata de un movimiento muy conocido entre los fanáticos del juego. Es realmente muy complicado de realizar con precisión, pero puede llegar a ser letal en partidos cerrados. "La Ginola" es un homenaje al famoso volante francés, David Ginola.

Habilidades necesarias. Ninguna en particular, solo "Response" (Respuesta) puede influir medianamente en el movimiento.

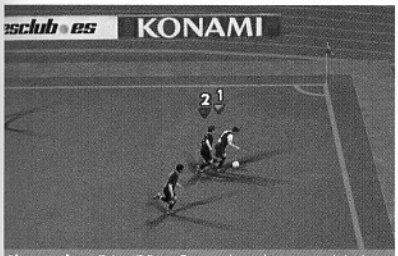


Playstation **R1** + **R2** cuando esté a punto de recibir un pase

Xbox 360 **RB** + **RT** cuando esté a punto de recibir un pase

PC Botón para Correr + Botón para Movimientos Especiales cuando el jugador esté a punto de recibir un pase

DIFICULTAD EFECTIVIDAD



Playstation **R1** + **R2** + ✣ para hacerle cuerpo al rival

Xbox 360 **RB** + **RT** + ✣ para hacerle cuerpo al rival

PC Botón para Cambiar de Jugador + Botón para Movimientos Especiales + ✣ para hacerle cuerpo al rival

DIFICULTAD EFECTIVIDAD

HACER CUERPO

Descripción. No siempre es la mejor opción a la hora de marcar, pero hacerle cuerpo a los rivales para desestabilizarlos puede ser una técnica efectiva en ciertas situaciones.

Ejecución. Los movimientos que utilizan la técnica "Super Cancel" nos otorgan absoluta libertad en el control de los jugadores. Esto nos permitirá cometer ciertos abusos tales como evitar que un oponente controle la pelota mediante un empujón utilizando los hombros. Mientras más morrudo sea nuestro jugador, más probabilidades habrá de tirar al contrario con el cuerpo.

Recomendaciones. Los árbitros de WE no suelen tocar el silbato en estas situaciones, pero esto no quiere decir que las consecuencias de esta técnica puedan ser un tanto desfavorables. Si no podemos voltear al jugador con el cuerpo, es probable que quedemos muy mal parados defensivamente.

Habilidades necesarias. "Body Balance" (Equilibrio)

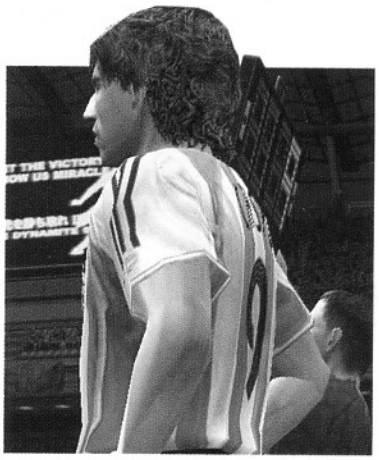
Tácticas y Estrategias

Si decidimos jugar siempre con la alineación por defecto y dejar intacta la estrategia de juego, estaremos limitando mucho nuestro juego. Con un poco de práctica podremos crear tácticas futbolísticas realmente interesantes. En la cancha se verán las diferencias...

INTRODUCCIÓN

El saber utilizar correctamente todas las opciones disponibles en el menú de formación, puede elevar nuestra experiencia de juego hacia límites insospechados. Claro está que no todos serán fanáticos de la táctica y la estrategia, pero aun así será necesario tener una idea del tema para saber manejar correctamente ciertas situaciones del partido. Hay ocasiones en las que nos veremos obligados a modificar la estrategia que viene por defecto, por ejemplo cuando nos expulsan un jugador o cuando estamos abajo en el marcador. Incluso diversas situaciones de juego que pueden parecer complejas en un principio pero sin embargo podríamos configurarlas presionando solo un par de botones.

En esta sección del libro no nos focalizaremos en las formaciones y tácticas predeterminadas ya que si bien pueden ser útiles para los novatos o jugadores casuales, deben ser modificadas si queremos sacarle provecho a nuestro equipo. Básicamente, todas las opciones tácticas que vemos en el fútbol actual estarán presentes en WE. No esperen el nivel de complejidad alcanzado en títulos como Football Manager, sino más bien una gran cantidad de opciones dispuestas en un menú extremadamente intuitivo. Después de leer esta guía, seguramente podrán empezar a meter mano en las estrategias ustedes solos y convertirse en el Coco Basile del Winning Eleven.



FORMACIONES

ELIGIENDO UNA FORMACIÓN

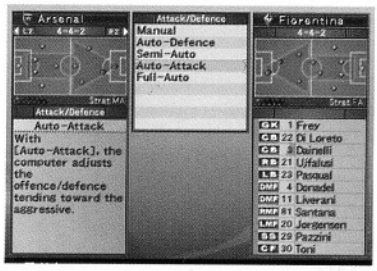
Como dice el refrán popular, "En la cancha es donde se ven los pingos". Sin embargo, antes que los pingos salgan al campo de juego, nosotros tendremos el poder de planear distintas estrategias de juego para elevar (o bien disminuir) las posibilidades de ganar un partido de fútbol. La primera duda que surge a la hora de plantar a un equipo en la cancha, es si adaptamos el sistema de juego a los jugadores disponibles o si utilizamos nuestro sistema predilecto más allá de las características propias de cada futbolista. La respuesta no es sencilla y todo depende de muchos factores. Podría decirse que una estrella no hace al equipo, pero sería un pecado desaprovechar a un monstruo como Ronaldinho asignándole tareas defensivas. En WE no hay una forma de jugar notablemente superior al resto, por lo que todo dependerá de pequeños factores que con el tiempo aprenderemos a controlar.

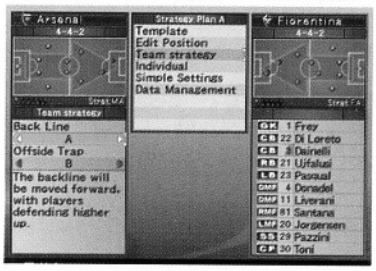
No hay una verdad absoluta en este juego, por lo que lo mejor será que cada uno decida que formación sería la ideal, teniendo en cuenta las aptitudes de su equipo y las del rival. Pueden darse situaciones en las que un jugador que utiliza un sistema extremadamente ofensivo, condimentado con jugadores de gran técnica y siempre jugando por abajo, pierde contra un rival que se tira atrás utilizando una formación 4-5-1. Son cosas que suceden en la realidad y también en WE debido a que se trata de ni más ni menos que de un simulador.

La cantidad de formaciones para elegir es muy grande ya que las más conocidas (4-4-2 o 3-5-2, por citar dos ejemplos) poseen sus derivados. Cada una de ellas puede ser editada a gusto, tanto en lo que refiere a las posiciones de los jugadores como a las acciones que los mismos deban realizar dentro del campo.

En un principio, suele pensarse que la utilización de la formación 4-4-2 es mejor alternativa. Sin embargo, esto quedará a criterio del jugador ya que en este juego no hay una verdad absoluta. Claro está que algunos sistemas son más equilibrados que otros, pero no hay que olvidar que una formación no es algo rígido sino más bien flexible. A simple vista, un equipo parado con cuatro defensores, cinco volantes y un delantero de área puede parecer defensivo. Pero quizá en la práctica, los volantes ofensivos son tan versátiles que terminan atacando como si fuesen delanteros tradicionales. Todo depende de la mano del técnico.

En las siguientes páginas describiremos las principales formaciones del juego, así como todo lo referido al aspecto táctico. Les vuelvo a recordar que no encontrarán un estilo de juego perfecto e invencible, sino las particularidades de cada uno de ellos para que puedan elegir el que más se adapte a sus necesidades. Tampoco se olviden que las formaciones que vienen por default son solo un punto de partida. No tengan miedo de experimentar ya que gran parte del encanto de WE se centra en la posibilidad de crear estrategias innovadoras que se ajusten lo más posible a nuestro ideal de buen fútbol.



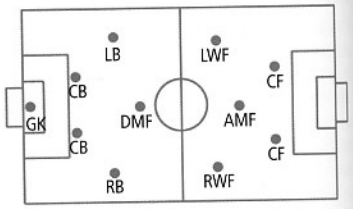


4-4-2 "A-1"

Esta formación 4-4-2 ofensiva es una buena opción para la mayoría de los equipos, con una buena proyección por las bandas y un volante defensivo haciéndose dueño del mediocampo.

Ventajas: Gran variedad de opciones a la hora de atacar; facilidad para crear juego tocando por abajo; pocos defectos tácticos en ambas áreas.

Debilidades: El utilizar volantes ofensivos por las bandas puede hacer nuestro mediocampo sea muy vulnerable; puede ser complicado generar juego si el equipo contrario tiene un mediocampo muy poblado

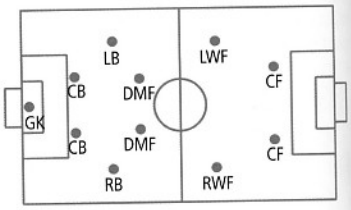


4-4-2 "B-1"

Una formación 4-4-2 más defensiva que la anterior, pero a su vez, más equilibrada.

Ventajas: Dispondremos de un gran equilibrio de mitad de cancha para atrás debido a la utilización del clásico "doble cinco"; los dos volantes ofensivos pueden aportar buen juego por las bandas; será sencillo neutralizar enganches y extremos.

Debilidades: La falta de un creador de juego en el mediocampo o de un enganche limitará nuestro juego ofensivo por el centro de la cancha. Es recomendable utilizar un delantero por afuera para acompañar al nueve de área

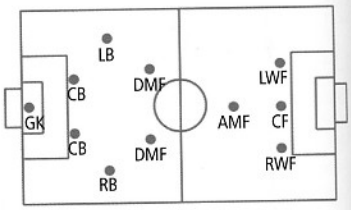


4-3-3 "B-1"

Esta formación es la ideal si queremos jugar al contraataque. Se pueden utilizar delanteros de área en lugar de extremos, pero se estaría limitando mucho el juego por los costados.

Ventajas: Los dos volantes defensivos otorgan seguridad defensiva, se le puede ordenar a los extremos que se queden arriba y generen espacios; el enganche puede ayudar mucho a generar juego ofensivo

Debilidades: Se necesita de un delantero de área alto y potente; los equipos con un mediocampo muy poblado pueden llegar a complicar nuestro juego por las bandas; los extremos pueden ser neutralizados si se les hace marca personal.

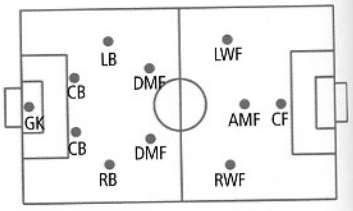


4-5-1 "B-1"

Se trata de un esquema balanceado, con un mediocampo muy poblado y, a su vez, ofensivo. Al disponer de tanta gente en el medio, al rival le costará mucho generar juego. Es la formación ideal para jugadores pacientes que quieran generar juego de forma lenta pero eficaz.

Ventajas: Sólido mediocampo; variedad de juego por las bandas; el enganche y los volantes ofensivos pueden ayudar al delantero; grandes probabilidades de tener una buena posesión del balón.

Debilidades: Posibilidades muy limitadas a la hora de contraatacar; los ataques pueden tener un ritmo un tanto lento; el delantero debe tener buen despliegue y ser potente.

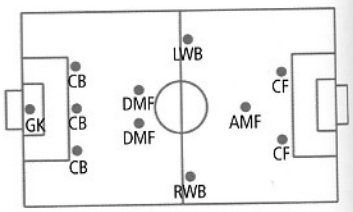


3-5-2 "B-1"

La formación elegida por un gran número de jugadores. Es altamente recomendable contar con extremos rápidos y que dispongan de altos niveles de "Stamina" (Resistencia)

Ventajas: Neutraliza el juego rival por el centro; el "doble cinco" funciona como una muralla; utilizar un tercer delantero en lugar de un enganche puede ser de utilidad en ciertas situaciones

Debilidades: Muy vulnerable al juego por las bandas (especialmente en los contraataques); la creación de juego depende mucho del enganche y los ataques pueden se infructuosos si se encuentra bien marcado; los carrileros suelen cansarse rápidamente.



LOS JUGADORES Y SUS ROLES

A simple vista puede parecer que la clasificación de los puestos de cada jugador se refiere simplemente la ubicación de estos últimos en el campo de juego.
Sin embargo, dependiendo del rol que se le asigne al futbolista, este jugará de una forma u otra. El caso más claro puede verse en el mediocampo. Por ejemplo, si le asignamos a un jugador el puesto de volante central defensivo (DMF) se dedicará casi en exclusiva a marcar y no pasará al ataque salvo en contadas ocasiones. En cambio, si decidimos que actúe un poco más adelantado en el mismo sector del campo (CMF), no solo se dedicará a marcar sino también a generar algo de juego y llegar al área. A continuación veremos más en profundidad como se moverán nuestros dirigidos según las posiciones que les otorguemos.
Hay que tener en cuenta que ubicar a un futbolista en un puesto que no es natural para él, puede generarle graves inconvenientes de ubicación. Por ejemplo, por más que un defensor sepa cabecear muy bien y disponga de una altura respetable, ubicarlo como delantero sería inútil ya que no se ubicaría correctamente, cometiendo errores o quedando en offside continuamente. Sin embargo, algunas modificaciones en los puestos pueden ser beneficiosas en determinadas situaciones de juego, especialmente cuando necesitemos defender un resultado.

COMPORTAMIENTO DE LOS JUGADORES

GK (Arquero): El clásico guardametas. Estará siempre cerca de la línea de gol y no saldrá a cortar a menos que se lo ordenemos.

CB (Marcador Central): Los defensores centrales se quedarán siempre cerca del área para evitar que prosperen los ataques rivales y no pasarán la mitad de cancha a menos que se los ordenemos. Tienen la tendencia de moverse hacia los costados para cubrir las subidas de los laterales.

CWP (Líbero): El líbero actúa como el defensor más retrasado y suele moverse con libertad dentro del centro de la defensa. Es muy raro ver jugadores en esta posición ya que actualmente no se usa demasiado. Solo en las defensas con tres defensores suele utilizarse y se ubica por detrás de los dos marcadores centrales, bastante más cerca del arquero.

SB (Laterales): Los laterales son antes que nada jugadores defensivos, que se encargan de marcar a los extremos y volantes ofensivos que se mueven por las bandas. Igualmente, suelen proyectarse por los costados, ayudando a construir jugadas de ataque. Obviamente, cuando suben dejan un espacio que puede ser utilizado por el equipo rival en los contraataques.

WB (Carrileros): Los carrileros se utilizan por lo general en formaciones con tres defensores centrales ya que cumplen simultáneamente las funciones de un lateral y de un volante. Hay que tener cuidado en los contraataques debido a que los extremos rivales pueden ganarles fácilmente la espalda. Para que cumplan correctamente sus funciones, deberán poseer altos niveles de Stamina (Resistencia).

DMF (Volante Central Defensivo): Estos jugadores se mueven a lo largo de todo el mediocampo intentando robar pelotas y distribuir un poco el juego. Generalmente esperan retrasados cuando el equipo construye jugadas de ataque. Su presencia suele ser casi indispensable cuando jugamos en modo multiplayer.

CMF (Volante Central): El volante central se sitúa en el medio de la cancha y se dedica tanto a defender como a atacar. Como suelen ir a buscar pelotas cerca del área, suelen ser vulnerables a los contraataques. Por lo general es conveniente ubicarlos junto a un DMF.

AMF (Enganche/Mediapunta): Se trata de los típicos creadores de juego, aquellos jugadores bien dotados técnicamente que pueden realizar pases milimétricos a los delanteros. Básicamente su juego es ofensivo por lo que no cumplen demasiadas funciones defensivas.

SMF (Volante por las Bandas): Estos volantes se dedican a jugar por los costados de la cancha para de ese modo poder abrir la cancha. Cuando el equipo contrario ataca, se retrasan para ayudar a los defensores, y a la hora de atacar, suelen llegar hasta posiciones de gol. Pueden ser muy útiles a la hora de desbordar cerca del área y tirar centros.

WF (Extremos): Los extremos se ubican a los costados del área y su función será asistir a los delanteros centrales, además de tratar de llegar a posición de gol. A diferencia de los volantes por las bandas, no se retrasan demasiado a la hora de defender, por lo que tendremos que disponer de un mediocampo

combativo para poder utilizarlos. Pueden ser muy útiles a la hora de desbordar cerca del área y tirar centros.

SS (Delantero retrasado): Se trata de delanteros centrales que se retrasan unos metros para buscar la pelota y generar juego. Para aprovecharlos correctamente, lo ideal sería que estén acompañados por un referente de área.

CF (Delantero de área): A menos que se les indique lo contrario, los delanteros de área siempre estarán ubicados en posiciones ofensivas esperando un pelotazo o un pase en habilitación. Suelen retrasarse para colaborar con la presión sobre la salida rival. Por lo general no poseen las facultades técnicas necesarias para generar jugadas de riesgo por si solos. Eso hace que necesiten estar acompañados por un SS, AMF o WF.

UTILIZANDO TÁCTICAS ALTERNATIVAS

Una cosa que todo jugador debe saber, es como configurar tácticas alternativas en la pantalla de formación. Muchos pueden creer que se trata de algo innecesario, pero la diferencia que puede marcar el cambiar de estrategia en un partido puede ser enorme.
La utilidad real de la configuración de este tipo de estrategias se relaciona con que no tendremos que ir hasta el menú de formación para cambiar la ubicación en la cancha de nuestros futbolistas. Esto puede ser muy útil a la hora de jugar partidos en modo multiplayer, para de ese modo no perder tiempo.
Para configurar dos estrategias manuales, será necesario dirigirnos desde el menú de formación (Formation Screen) hasta "Strategy Plan A" o "Strategy Plan B" y ajustarlas según creamos necesario.
Hay una cantidad bastante interesante de formaciones para elegir, cada una con sus virtudes y defectos. Para elegirlas será necesario tener en cuenta las características técnicas y físicas de los futbolistas que controlamos. Lo ideal será tener una estrategia por default, seguida de una variante ofensiva y otra más defensiva, como para aguantar una victoria cerrada.

BACK LINE: B

Esta es la formación Standard 4-4-2 "B-1", con un sistema de juego balanceado que hace énfasis en el juego por las bandas, con dos volantes defensivos cubriendo la mitad de cancha. Sin embargo, es bastante vulnerable a los contraataques debido a las constantes subidas de los laterales y volantes ofensivos.

BACK LINE: C

En este caso, vemos una variación más defensiva de la estrategia de juego, en donde los cuatro volantes se complementan entre sí para copar el centro del mediocampo y ayudar en defensa.

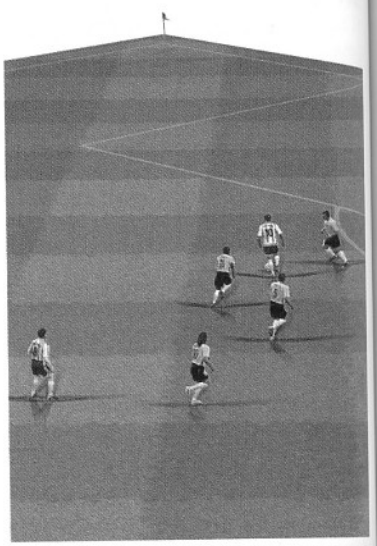
RECOMENDACIONES

- *A pesar de que los jugadores se moverán de forma inteligente durante el partido, la ubicación que les demos dentro del equipo puede marcar la diferencia. Por ejemplo, mientras más cerca un futbolista se ubique del área rival, más fácilmente podrá ejercer presión sobre la salida contraria. Así mismo, más tiempo tardará en bajar a la hora de defender.*

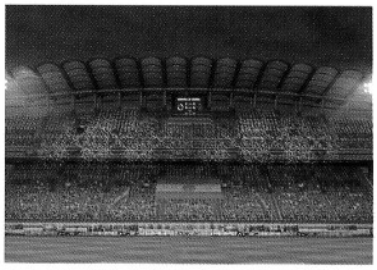
- *Al momento de elegir una formación, deberemos tener en cuenta el ancho de la cancha. Por lo general, lo ataques generados por las bandas pueden ser muy efectivos, incluso más que los que se efectúan por el medio del campo. Al ubicar futbolistas en los costados y a una distancia considerable con respecto a los volantes centrales, dispondremos de mayores espacios para maniobrar a la hora de atacar. Por otro lado, mientras menos espacios dejemos libres, más sencillo será defender. Debido a eso, se suele ubicar a los defensores muy cerca uno de los otros cuando debemos mantener un resultado. Pero a no olvidarse que los oponentes también atacarán por las bandas, por lo que si queremos defender correctamente, lo ideal sería poblar un medio campo con jugadores de buen despliegue.*

- *Las estrategias se pueden cambiar en cualquier momento del partido, pero ir variando constantemente entre tres diferentes no es una buena idea. Los jugadores necesitan de un tiempo para ordenarse en sus puestos y eso puede consumirnos valiosos segundos. Además no debemos olvidarnos que si utilizamos futbolistas en puestos poco familiares para ellos, su rendimiento será notablemente inferior.*

- *Crear tres formaciones diferentes puede ser una tarea divertida pero que demanda una buena cantidad de tiempo. Por eso, lo ideal sería grabar las que nos sean más efectivas para así poder utilizarlas cuando queramos.*



Cada formación guardada es específica del equipo utilizado, pero a su vez pueden cargarse formaciones y utilizarlas a gusto. Claro esta que dependiendo de los jugadores disponibles será necesario realizar ciertos retoques antes de disputar un partido.



INSTRUCCIONES PARA LOS JUGADORES

INSTRUCCIONES DE MOVIMIENTO

A pesar de que los jugadores se moverán de forma criteriosa en el campo dependiendo del rol que les asignemos, hay ocasiones en que nos gustaría que operasen de una forma específica a la hora de atacar. Para esos casos, WE nos permite asignarle dos instrucciones de dirección al jugador para que se dedique a correr en un sentido determinado. Una vez asignadas las instrucciones, el futbolista se moverá en las direcciones especificadas cuando el equipo disponga de la posesión del balón.

Esto se utiliza convencionalmente para ordenarles a los futbolistas que juegan por las bandas que se proyecten por las mismas, pero hay muchísimas otras posibilidades. Se puede indicar a los volantes que ayuden a marcar en los costados, hacer que los delanteros se muevan por las bandas, creando espacios para que puedan atacar los mediocampistas o incluso será posible dale libertad a los centrales para que suban unos metros.

No es nada recomendable darles instrucciones extravagantes a los jugadores ya que los resultados pueden ser bochornosos. A menos que tengamos muchos conocimientos acerca del comportamiento de los futbolistas, lo mejor será no abusar con las instrucciones.

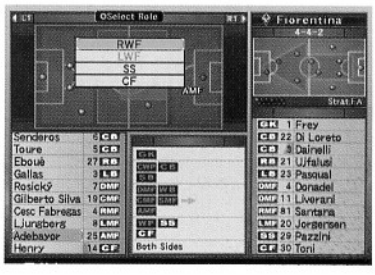
ACTITUD DEFENSIVA

Hay tres tipos de actitudes defensivas que en líneas generales, definen cuanta responsabilidad tendrán los jugadores a la hora de marcar. Lo ideal será elegir estas actitudes pensando que el partido se desarrollará en condiciones normales. Al igual que en el resto de los ajustes tácticos, las decisiones que tomemos serán muy importantes para el desarrollo del encuentro.

Los jugadores con esta actitud defensiva se dedicarán a defender y a correr a lo largo del campo cuando nuestro equipo no posee la pelota. La mejor elección para defensores centrales y volantes centrales defensivos.

La actitud más balanceada, con la cual los jugadores defenderán cuando perdamos la pelota, pero a su vez no tendrán problemas en sumarse al ataque en condiciones normales. Ideal para todo tipo de volantes y algunos delanteros de buen despliegue.

Esta última actitud es la ideal para delanteros ya que los desligará casi por completo de las responsabilidades defensivas. Por lo general estos jugadores se quedarán arriba presionando la salida rival y no bajarán a menos que se les indique lo contrario.



MARCA

Por defecto, nuestro equipo marcará en zona. En cambio si decidimos ir al menú de formación podremos asignarle a cada jugador de nuestro equipo un contrario al que marcar. Dispondremos de dos tipos diferentes de marcaje: normal y agresivo. Con el primero, nuestro futbolista se ocupará de seguir al contrario cuando este ataque con mayor intensidad que al resto de los oponentes. En cambio, al ordenar un marcaje agresivo, nuestro jugador no se le despegará de encima al otro, convirtiéndose en su sombra.

Hay un par de cosas a tener en cuenta a la hora de asignar un marcaje. En primer lugar, es conveniente que nuestro jugador marque a un contrario que ataque por la misma zona del campo para que no tenga que salir de su posición para marcarlo. Indicarle a un lateral izquierdo que siga a un extremo que ataca por la derecha es inútil. En segundo, siempre hay que tener en cuenta la integridad de la formación. Si un central tiene que marcar agresivamente a un delantero movedizo, probablemente deba seguirlo por todo el campo y nos quedará un hueco en la defensa.

Deberemos ser muy cuidadosos a la hora de asignar marcaciones agresivas debido a que nuestro jugador se focalizará únicamente en el contrincante seleccionado, olvidándose del resto de los rivales. Por lo general, este tipo de marca se utiliza para neutralizar a estrellas como Henry o Ronaldinho. Debido a todo esto, puede llegar a ser un suicidio ordenar demasiadas marcaciones agresivas.

La marca hombre a hombre es una opción táctica interesante pero no así una solución mágica a los problemas defensivos del equipo. Realmente no es necesaria su utilización en partidos contra la IA, pero puede ser realmente efectiva para neutralizar jugadores habilidosos en multiplayer. Por otro lado, la idea es utilizar la marca personal como un factor sorpresa, razón por la cual no deberemos excedernos en su uso.

INSTRUCCIONES AL EQUIPO

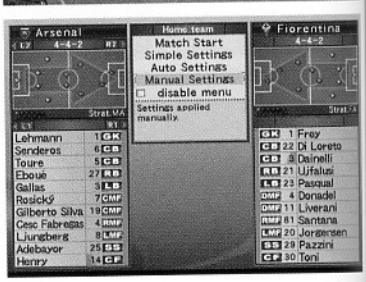
NIVEL DE ATAQUE/DEFENSA

Los niveles de ataque/defensa pueden verse en cualquier momento del partido en el costado inferior derecho de la pantalla. Por defecto, la IA controla en gran parte estos niveles, pero esto puede modificarse cambiando al modo Semi-Auto por el Manual. Lo ideal sería, una vez que nos acostumbremos, pasar directamente el modo Manual sin escalas para así poder acomodarnos a su funcionamiento. Los beneficios de tener control total sobre los niveles de ataque y defensa estarán a la vista.

El problema de las opciones intermedias radica en que la IA limitará mucho nuestras posibilidades y una gran cantidad de jugadas no dependerán de nosotros. Si por ejemplo, elegimos utilizar una táctica defensiva, probablemente nuestros jugadores se queden atrás incluso cuando atacamos. Esto genera que en varias oportunidades terminemos perdiendo la pelota simplemente porque los volantes o laterales no se proyectan, disminuyendo nuestras opciones a la hora de dar un pase.

Utilizar los modos "All-Out Attack" (Todos al ataque) o "All-out Defence" (Todos a defender) pueden ser un arma de doble filo y deberemos pensar dos veces antes de seleccionarlos. Ambos están reservados para momentos críticos del partido, en donde necesitemos convertir un gol de forma urgente o bien aguantar un resultado con el cuchillo entre los dientes. Tengan en cuenta que en estos casos, los jugadores no respetarán sus posiciones a rajatabla sino que se tomarán ciertas libertades con tal de cumplir con nuestras órdenes.

Siempre deberemos tener en cuenta que el nivel de Ataque/Defensa condiciona en parte la estrategia seleccionada en el menú de formación. Si decidimos elegir el nivel "Attacking", nuestros jugadores se lanzarán al ataque cual gladiadores por más que hayamos configurado una formación con orientaciones defensivas.



ESTRATEGIAS MANUALES

Las estrategias manuales permiten realizar cambios tácticos predeterminados directamente desde el partido. Sorprendentemente, muchos jugadores expertos suelen subestimar esta opción debido a que la consideran complicada y engorrosa. Nada más erróneo, ya que actualmente no es una tarea dificultosa configurar determinadas tácticas. Lo que si será complejo es saber en que momento del partido utilizarlas.

Podremos asignar en total cuatro estrategias manuales, una para cada uno de los cuatro botones principales (Pase, Pase Largo, Pase en Habilitación y Disparo). Durante el partido, nos aparecerá que táctica nos encontramos utilizando en la esquina inferior derecha o izquierda de la pantalla, dependiendo si jugamos de local o visitante.

ESTRATEGIA DEL EQUIPO (TEAM STRATEGY)

Hay dos tipos de específicos de estrategia del equipo que podemos ajustar desde el menú. Las dos son importantes a la hora de configurar las tácticas de un nuevo equipo, pero "Back Line" es un tipo de estrategia que influirá notablemente sobre el comportamiento de nuestra defensa.

ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN	VIRTUDES	DEFECTOS
No Strategy	No tiene efecto en la actitud del equipo y puede aplicarse en los slots que queramos que estén vacíos	Ninguna en particular	Ninguno en Particular
Centre Attack	Todos los jugadores ofensivos (volantes y delanteros) se moverán por el centro del campo, generando un juego angosto y cerrado.	Es una buena táctica para copar el mediocampo e impedir que el oponente distribuya la pelota a su gusto.	Deja al equipo vulnerable a ataques por ambos costados.
Right Side Attack	Los jugadores por derecha se proyectarán mucho más y gran parte del juego se generará por esa banda. Los laterales por ese sector tenderán a subir y el juego por la izquierda disminuirá considerablemente, a menos que activemos simultáneamente la estrategia "Left Side Attack"	Ideal para atacar por las bandas	Puede hacer que los carrileros y laterales se cansen rápidamente, además de dejarnos expuestos en defensa
Left Side Attack	Funciona del mismo modo que la anterior estrategia, solamente que basando su juego por el sector izquierdo. Pueden activarse ambas si lo que queremos es atacar por ambos lados.	Ideal para atacar por las bandas	Puede hacer que los carrileros y laterales se cansen rápidamente, además de dejarnos expuestos en defensa
Opposite Side Attack	Con esta estrategia, los jugadores por las bandas permanecerán abiertos por más que el juego se desarrolle en la zona opuesta. Esta estrategia se activará solamente cuando nuestro equipo tenga la pelota.	Ayuda mucho a mantener un juego abierto y ofensivo, permitiendo que los extremos entren mucho en juego y puedan centrar continuamente.	Daremos muchas ventajas en el centro del mediocampo generando espacios que pueden ser letales en un contragolpe. Tanto los extremos como los volantes ofensivos perderán la tendencia a adentrarse en el área rival.
Change Sides	Al estar activa esta estrategia, los extremos y delanteros intercambiarán constantemente sus posiciones, moviéndose de izquierda a derecha y viceversa.	Puede utilizarse para confundir a rivales que utilizan mucho la marca personal y adhiere un elemento sorpresa muy interesante.	El tiempo que tardan los jugadores en moverse de una posición a otra hace que por lo general pasen más tiempo en el medio del campo que por las bandas, limitando el juego abierto. Esto puede llegar a convertir a nuestra formación un tanto predecible en ataque.

CB Overlap	A la hora de seleccionar esta estrategia, nos harán elegir un marcador central. Cuando la activemos durante el partido, ese defensor tenderá a irse hacia el mediocampo para ayudar a distribuir la pelota e incluso atacar. Una vez que perdemos la posesión del balón, automáticamente volverá a su posición tradicional.	Si estamos dominando el juego y realmente necesitamos convertir un gol, puede ser una opción verdaderamente interesante.	Deja al equipo extremadamente vulnerable a los contraataques. Si utilizamos esta estrategia constantemente, el central elegido terminará exhausto y le costará mucho desempeñar sus funciones tanto defensivas como ofensivas. Puede hacer que la formación se vuelva predecible en ataque, permitiéndole al rival robar pelotas fácilmente.
Pressure	No tiene un efecto inmediato en la estrategia, sino que hará que los jugadores aplique una buena presión cuando no dispongan de la pelota. Cuando esta estrategia se encuentre activada, el jugador más cercano al rival que tiene la pelota, correrá hacia él para impedirle jugar con tranquilidad.	Puede hacer más ágil nuestro juego defensivo, además que se le impide al rival el poder jugar con tranquilidad	Cuando esta estrategia se encuentre activa, nuestros jugadores ofensivos generalmente bajarán unos metros para presionar lo que puede hacer más complicada la generación rápida de juego.
Counter Attack	Los jugadores de ataque se quedarán en posiciones bien ofensivas.	Ayuda a sorprender al rival con incisivos contragolpes	Si lo jugadores de ataque se quedan arriba, no colaborarán en defensa.
Offside Trap	Esta estrategia es bastante complicada de dominar y funciona como un arma de doble filo. Los defensores se ubicarán más adelante que de costumbre y darán un paso adelante ante cualquier pase en habilitación para dejar en offside al contrario.	Si tenemos la práctica suficiente, podremos hacer quedar en ridículo a nuestro oponente cada vez que quiera meter un pase en profundidad.	En caso de que utilicemos incorrectamente esta estrategia, los delanteros rivales quedarán mano a mano con el arquero.
Strategy Plan A	Modifica la táctica actual por una alternativa.	Permite cambiar rápidamente de táctica.	Si las diferencias entre una táctica y otra son muy marcadas, lo mejor será realizar el cambio cuando la pelota no esté en juego. En caso contrario, los jugadores tardarán mucho tiempo en acomodarse y podremos quedar expuestos en defensa.
Strategy Plan B	Modifica la táctica actual por una alternativa. Si seleccionamos simultáneamente "Strategy Plan A" y "Strategy Plan B", se le dará prioridad a la primera estrategia.	Permite cambiar rápidamente de táctica.	Si las diferencias entre una táctica y otra son muy marcadas, lo mejor será realizar el cambio cuando la pelota no esté en juego. En caso contrario, los jugadores tardarán mucho tiempo en acomodarse y podremos quedar expuestos en defensa.

BACK LINE

Puede indicársele a la defensa que defienda desde atrás (C), desde una posición relativamente adelantada (A) o en una zona intermedia (B).

En caso de elegir la opción (C), seremos menos susceptibles a situaciones en que los delanteros rivales penetran en el área ya sea con la pelota en sus pies o mediante un pase en habilitación. En cambio, habrá un mayor espacio entre la defensa y el mediocampo que podrá ser aprovechado por el equipo rival para generar juego o bien patear al arco de media distancia. Es una opción que puede utilizarse cuando el equipo rival es superior y nos tiene acorralados en nuestro campo.

Si nos decidimos por operar con una línea defensiva (A), los espacios entre la defensa y el mediocampo se acortarán considerablemente, dificultándole el trabajo a los generadores de juego. También pondrá a todo el equipo a la ofensiva, lo que puede ayudar a mantener la pelota lejos de nuestro arco y genera peligro en el rival. Como debilidad, podemos remarcar que habrá un peligro constante debido a la posibilidad latente de que los delanteros rivales les ganen la espalda a los defensores y queden mano a mano con el arquero.

La opción (B) es la ideal si no tenemos una idea precisa acerca de por cual de las dos anteriores inclinarnos.

Sería un error pensar que alguna de estas opciones es más efectiva que el resto, ya que cada una tiene sus propios defectos y virtudes. Mucho dependerá del tipo de estrategia que utilicemos. No asuman que la opción (C) es defensiva y la (A) ofensiva ya que mucho tendrá que ver el resto de la táctica. Por ejemplo, si utilizamos una estrategia basada en el contragolpe, utilizar la opción (C) puede ser más productiva a la hora de generar ataques que la (A).

OFFSIDE TRAP

La decisión de jugar al offside en WE debe tomarse con calma y pensando bien lo que estamos por realizar. Si la estrategia funciona bien, lograremos resultados defensivos interesantísimos. Pero si falla debido a que los atacantes contrarios disponen de la velocidad y habilidad suficientes para penetrar este tipo de defensa, terminaremos con ganas de matar a alguien. Al igual que con "Back Line", también dispondremos de tres opciones a la hora de tirar el offside: "A", "B" y "C". Con "A" nuestra defensa dará un paso hacia delante de forma constante, intentando que nuestros rivales queden permanentemente en offside. Por otro lado, con "B", los defensores solo darán un paso hacia delante cuando lo consideren necesario. Por último, con "C" nuestros defensores no tirarán nunca el offside por lo que los delanteros contrarios nunca quedarán en fuera de juego.

Si nuestra idea es jugar al offside, lo ideal sería disponer de un marcador central con la habilidad especial "D-Line". En caso contrario, lo mejor que podemos hacer es utilizar la opción "C" y no tirar

el offside.
Con una pareja de centrales de clase mundial, tirar el offside será más efectivo que con otros defensores de menor envergadura. De ese modo, podremos utilizar la opción "A" para frustrar los ataques del rival y recuperar rápidamente la pelota. Claro está que ante el más mínimo error, los delanteros contrarios pueden quedar mano a mano con el arquero. Por lo tanto lo recomendable sería utilizar la opción "B".

JUGADORES

HABILIDADES

Para obtener los mayores réditos de un equipo, será necesario estudiar las debilidades y puntos fuertes de cada jugador en particular. Si sólo contamos con una noción parcial acerca de las habilidades de los mismos, estaremos en una gran desventaja con respecto a nuestro rival. La siguiente tabla puede ayudarlos a la hora de conocer a los futbolistas de su equipo.
Un jugador con un nivel de habilidad de 88, por dar un ejemplo, no será significativamente superior a uno con un nivel de 87. En cambio, un jugador con un nivel de habilidad de 97, será notablemente superior a uno con un nivel de 95 debido a que la diferencia se agranda entre los niveles 95 y 99.

HABILIDAD	INDISPENSABLE	UTIL	DESCRIPCIÓN
Attack (Ataque)	CF, SS	WF, AMF, CMF, SMF	El nivel de ataque de un jugador determinará cuan bien podrá sobrellevar el marcaje de un rival.
Defence (Defensa)	CB	DMF, SB	Mientras más alto posea un jugador este status, podrá realizar entradas suaves y barridas con mayor precisión y velocidad.
Body Balance (Equilibrio)	CB, CF	Todos los jugadores	Se trata de un atributo vital para los defensores y delanteros ya que les permitirá ganar la posición con el cuerpo. Un jugador con mucho "Body Balance" será muy difícil de derribar.
Stamina (Recistencia)	Todos los jugadores	-	Determina cuan rápido un jugador se cansará. Mientras más alto sea el nivel de "Stamina" más tiempo podrá jugar un futbolista en su máximo nivel.
Top Speed (Velocidad Máx.)	Todos los jugadores	-	Determina la velocidad máxima que puede alcanzar un futbolista cuando no tiene la pelota en sus pies.
Acceleration (Aceleración)	Todos los jugadores	-	Determina cuán rápido un jugador alcanza su velocidad máxima.
Response (Respuesta)	GK, CB, CF	Todos los jugadores	Es sin lugar a dudas un atributo importantísimo. Primero que nada, determina cuán rápido un jugador reaccionará a nuestras órdenes. En el caso de los arqueros, también indicará qué tan rápidos son sus reflejos. Por último, también ayuda a saber la velocidad con la que piensa un futbolista, es decir cuánto demorará en interceptar un balón, dar un pase o llegar a posición de gol.
Agility (Agilidad)	-	Jugadores de creación	El nivel de agilidad indica que tan rápido un jugador realiza un movimiento o pirueta. Es una habilidad especialmente notoria en pases y remates de primera.
Dribble Accuracy (Precisión en la gambeta)	SMF, AMF, WF	Todos los jugadores	Los jugadores con altos niveles de "Dribble Accuracy" gambetearán con la pelota pegada a sus pies. Generalmente tocan más veces el balón cuando lo tienen en el pie que el resto, lo que los hace difíciles de parar.
Dribble Speed (Vel. Gambeta)	Todos los jugadores de ataque	Todos los jugadores	Determina cuán rápido un jugador se mueve con la pelota en sus pies
Short Pass Accuracy (Precisión del Pase Corto)	Volantes	Todos los jugadores	Determina cuán preciso serán los pases cortos del jugador.
Short Pass Speed (Vel. Pase Corto)	Volantes	Todos los jugadores	Indica la velocidad que tendrán los pases cortos del jugador
Long Pass Accuracy (Precisión del Pase Largo)	SMF, WF	Todos los jugadores	Con esta habilidad sabremos que tan bien un jugador podrá buscar la cabeza de un compañero con un pase. Naturalmente, este atributo es importantísimo en jugadores que se dedican a centrar constantemente.
Long Pass Speed (Vel. Pase Largo)	SMF, WF	Todos los jugadores	Mientras más alto sea el nivel de esta habilidad, mejor será la velocidad de los centros del jugador
Shot Accuracy (Precisión del Disparo)	CF, SS	WF, todos los volantes	Si el jugador remata la pelota libremente, este atributo determinará el nivel de precisión del disparo
Shot Power (Potencia del Disparo)	CF, SS	CB, todos los volantes	Determina el nivel de potencia con que saldrá el disparo. Es un atributo importante para los defensores ya que indica qué tan eficientemente despejarán la pelota.

Shot Technique (Técnica del Disparo)	CF, SS	Todos los volantes	Se trata del parámetro que determina cuán bien le pegará a la pelota un jugador. También indica lo bien que le pegará estando bajo presión.
Free Kick Accuracy (Precisión de los Tiros Libres)	-	Jugadores de ataque	Mientras más alto sea este atributo, más precisos serán los tiros libres ejecutados por el futbolista en cuestión.
Swerve (Comba)	Expertos en pelotas paradas	-	Determina cuánta comba podrá ponerle un futbolista a un corner o tiro libre. Se trata de un atributo importantísimo al momento de batir al arquero en un tiro libre. Muchos jugadores poseen de buena precisión pero no disponen de esta habilidad muy desarrollada. Esto hace que sus disparos al arco no sean lo suficientemente efectivos como para convertir un gol.
Header (Cabezazo)	CB, CF	Todos los jugadores	A niveles altos, tanto los pases como los remates con la cabeza serán mucho más precisos.
Technique (Técnica)	AMF, WF	SS, CF, SB, todos los volantes	Principalmente, la técnica influye en que tan bien un jugador controla la pelota. Mientras más alto sea el nivel de técnica, más sencillo será realizar piruetas o pases de primera. También hará más precisos los disparos por arriba del arquero.
Agression (Agresión)	-	Todos los jugadores de ataque	Este valor indica el ímpetu que tendrá el jugador a la hora de atacar. Es una habilidad administrada por la IA. Un futbolista con bajo nivel de agresión, tendrá propensión a quedarse en su posición.
Mentality (Mentalidad)	Todos los jugadores	-	Este atributo determinará la actitud de nuestro jugador cuando se encuentre cansado. Si su nivel de Stamina es bajo, pero posee una gran mentalidad, seguirá corriendo como en el primer minuto.
Keeper Skills (Habilidades de Arquero)	GK	-	Habilidad de importancia solamente para arqueros. Indica quá tan bien se moverá bajo los tres palos.
Teamwork (Trabajo en Equipo)	Todos los jugadores	-	Uno de los atributos más importantes del juego e indica que tan bien interactuará el futbolista con sus compañeros.
Condition -1 a 8- (Condición)	Todos los jugadores	-	Determina la resistencia física del jugador luego de disputar varios partidos seguidos. Es particularmente importante en torneos como la Master League.
Weak Foot Accuracy -1 a 8- (Precisión con su Pierna Débil)	-	SMF, WF, todos los jugadores	Mientras más alto sea este valor, mejor pateará el futbolista con su pierna menos hábil. Un jugador con un nivel 8 de este atributo es muy raro de ver y se tratará en un auténtico ambidiestro. Lo ideal sería disponer de jugadores de este estilo por las bandas con el fin de tirar centros.
Weak Foot Frequency -1 a 8- (Frecuencia con que Utiliza su Pierna Débil)	-	SMF, WF, todos los jugadores	Determina con que regularidad el futbolista utilizará su pierna menos hábil
Injury (Lesiones)	Todos los jugadores	-	Hay tres niveles: A, B y C. Un jugador con nivel A tendrá muchas menos probabilidades de lesionarse que uno con nivel C.

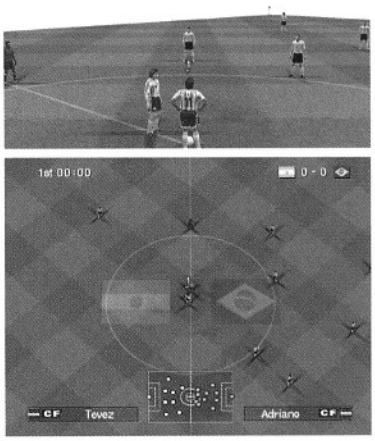
TEAMWORK (TRABAJO EN EQUIPO)

Muchos jugadores se niegan a tener en cuenta el nivel de Teamwork que tiene el equipo, lo que puede ser un error fatal: el nivel de esta habilidad determina como los futbolistas se relacionarán entre sí, es decir como se comportará el equipo como unidad.

Para observar como los jugadores interactúan entre sí, basado en sus niveles individuales de Teamwork, deberemos examinar el diagrama ubicado en el menú de formación. Tendremos que apretar el botón para cambiar de jugador y luego el botón de pase largo. El nivel de entendimiento entre los miembros del equipo se verá en una serie de números. Eso nos indicará cuan bien un jugador se entiende con sus compañeros y de que forma se moverá el equipo en conjunto.

Durante los partidos, el nivel de Teamwork tiene una gran influencia sobre los pases y las posiciones de los jugadores. Un equipo con altos niveles de trabajo en equipo, podrá realizar jugadas rápidas y coordinadas de alta precisión. Por el contrario, si lo niveles de esta habilidad escasean, a nuestro equipo le costará generar jugadas de riesgo, especialmente cuando se necesita de precisión y velocidad. Si un jugador del equipo es muy individualista, deberemos adaptar nuestro esquema para no vernos perjudicados.

No es un gran problema tener un par de jugadores con bajos niveles de Teamwork, pero si el equipo en su conjunto carece de este atributo, se dificultará de sobremanera la generación de juego. Hay muchos delanteros o volantes ofensivos muy bien dotados técnicamente pero a su vez, extremadamente individualistas. Recuerden que a la hora de jugar, los once futbolistas son los que ganan en el partido, no uno solo.



HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades especiales indican aptitudes particulares de los jugadores que por lo general tendrán utilidad en una u otra área.

Dribbling (Gambeta)	Esta habilidad solo se aplica a jugadores controlados por la IA. Si un futbolista dispone de esta habilidad, podrá gambetear realizando todo tipo de movimientos sin ningún tipo de problemas
Tactical Dribble (Gambeta Táctica)	Similar a la habilidad anterior, sólo que con ésta, el futbolista tendrá la aptitud para gambetear oponentes con extrema facilidad.
Positioning (Posicionado)	Un jugador con "Positioning" tendrá la facultad de moverse bien en el área rival y generar espacios por más que se encuentre muy marcado.
Playmaker (Creador de Juego)	Los jugadores con esta habilidad son muy pocos. Ellos pueden generar juego con una facilidad increíble cuando tienen la pelota en sus pies. Podrán abrir espacios y dar pases en habilitación milimétricos.
Passing (Pases)	Esta habilidad especial hace que el futbolista puede dar pases incisivos con una precisión increíble, generando situaciones de gol fácilmente.
Scoring (Goleador)	Los delanteros que poseen esta habilidad dispondrán de una facilidad y efectividad increíbles al momento de rematar al arco de cara al gol.
1-1 Score (Definición Mano a Mano)	Hace que los delanteros definan con mayor efectividad mano a mano con el arquero. También aumenta la precisión de las emboquilladas.
Post Player (Portento Físico)	Los futbolistas con esta habilidad tendrán la capacidad para retrasarse unos metros y pivotear con la pelota, ganando el tiempo necesario para que sus compañeros se unan al ataque. También ayudará al jugador a ganar la posición ante una pelota aérea o al momento de acomodarse para rematar estando marcado.
Lines (Desborde)	Si un jugador dispone de este atributo, tendrá propensión a desbordar por los costados y tirar centros.
Middle Shooting (Disparos de Media Distancia)	Mejora la precisión y potencia de los disparos de media distancia.
Side (Jugador por las Bandas)	Se trata de una habilidad aplicada solamente a jugadores controlados por la IA. Estos buscarán tener la pelota en los costados de la cancha para generar peligro.
Centre (Preferencia a Jugar en el Centro de la Cancha)	Nuevamente se trata de una habilidad aplicada solamente a jugadores controlados por la IA. Dichos futbolistas intentarán generar peligro por el centro del campo, gambeteando hacia adelante o pasando la pelota desde ese sector de la cancha.
Penalties (Pateador de Penales)	El futbolista tendrá una mayor efectividad al momento de patear desde los doce pasos.
1-Touch Pass (Pases de Primera)	Hace al jugador extremadamente preciso al momento de pasarla de primera.
Outside (Rematador de Larga Distancia)	Aumenta considerablemente la potencia de los remates desde fuera del área. Muy útil en jugadores con un nivel bajo de precisión en el disparo.
Marking (Marcaje)	Otra habilidad que funciona únicamente en jugadores controlados por la IA. Estos futbolistas tendrán la capacidad para ser casi imbatibles al momento de marcar.
Sliding (Barridas)	Estos jugadores tendrán la habilidad para realizar barridas con una precisión milimétrica, disminuyendo el riesgo de cometer una infracción.
Covering (Covertura)	Habilidad aplicable solamente a los jugadores controlados por la IA, sirve para aminorar las falencias de los jugadores a la hora de posicionarse en el campo. Servirá para aumentar la precisión y velocidad de los relevos.
D-Line (Línea Defensiva)	Habilidad exclusiva de ciertos defensores de clase mundial, hace que el futbolista tenga una influencia decisiva en toda la defensa. Lo ideal sería tener uno o dos jugadores con esta habilidad si queremos jugar al offside.
Penalty Stopper (Atajador de Penales)	Específica de los arqueros. Estos tendrán más posibilidades de atajar penales, incluso si no se tiran exactamente hacia donde estaba dirigido el balón.
1-On-1 Stopper (Mano a Mano)	Otra habilidad específica de los arqueros. Aumenta sus chances de salir airoso en un mano a mano.
Long Throw (Saques Largos)	Los jugadores con esta habilidad podrán lanzar laterales a gran velocidad y la pelota llegará más lejos de lo habitual. Ideal para tirar centros al área desde un lateral.

HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades de los jugadores que pueden observase en el menú de formación no son estáticas, sino que se modifican de acuerdo a la condición actual del jugador. Dicha condición se maneja mediante un sistema de flechas de colores. Como verán en la siguiente tabla de condición, de acuerdo al color y posición de la flecha, el futbolista dispondrá de ciertos beneficios o penalizaciones. Siempre deberemos tener en cuenta esas flechas antes de elegir un equipo.
Como regla, nunca deben elegir jugadores que disponen de una flecha gris ya que el efecto sobre sus habilidades es devastador. Las flechas amarillas y rojas, pueden convertir un habitual suplente en un jugador indispensable del equipo. Si nuestro futbolista estrella posee una flecha azul y el suplente una roja, probablemente utilizar a este último sea la mejor opción. Si el jugador dispone de una flecha verde,

podrá hacer uso completo de sus facultades.
Es una tontería incluir entre los once jugadores a uno que dispone de la cruz amarilla que indica lesión, debido a que esos futbolistas están lejos de su nivel, además de estar muy susceptibles a lesionarse ante el menor contacto.

HABILIDAD	↑	↗	↘	↓	+	↗
Attack	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-16%	-6.4%
Defence	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-16%	-6.4%
Body Balance	+6%	+3%	-6%	-12%	-9%	-6%
Stamina	+12%	+6%	-6%	-12%	-12%	-6%
Top Speed	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-12%	-4.8%
Acceleration	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Response	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Agility	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%	-6%
Dribble Accuracy	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-12%	-4.8%
Dribble Speed	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-12%	-4.8%
Short Pass Accuracy	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%	-4.8%
Short Pass Speed	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%	-3%
Long Pass Accuracy	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%	-4.8%
Long Pass Speed	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%	-3%
Shot Accuracy	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%	-4.8%
Shot Power	+12%	+6%	-6%	-12%	-9%	-6%
Shot Technique	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%	-4.8%
Free Kick Accuracy	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-9%	-4.8%
Swerve	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-9%	-4.8%
Header	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%	-4.8%
Jump	+12%	+6%	-6%	-12%	-12%	-6%
Technique	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-9%	-4.8%
Aggression	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-15%	-4.8%
Mentality	+12%	+6%	-9%	-18%	-15%	-6%

LESIONES, SUSPENSIONES Y JUGADORES SELECCIONADOS

Los futbolistas pueden no estar disponibles para determinados partidos por cuatro razones:

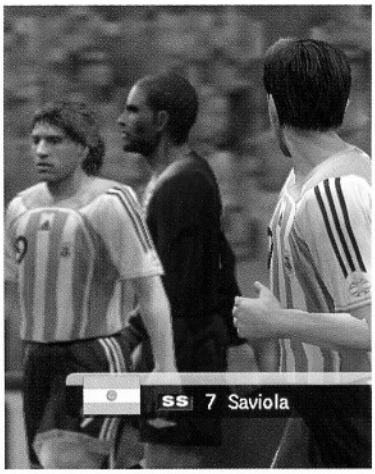
- *Si se encuentra seriamente lesionado puede no estar disponible para jugar por unas cuantas semanas*
- *Si se encuentra suspendido por un partido (acumulación de tarjetas o expulsión)*
- *Si se encuentra seleccionado para disputar un partido para su país (Solo en la Master League)*
- *Si se encuentra jugando a préstamo en otro club (Solo en la Master League)*

CANSANCIO Y FATIGA

Al igual que en la vida real, los jugadores se cansarán durante el partido, disminuyendo su nivel de "Stamina". Algunos futbolistas podrán aguantar los 90 minutos desplegando su máximo potencial, pero sin embargo otros no tendrán energías suficientes y necesitarán se sustituidos en el segundo tiempo. Esto sucede con más frecuencia en jugadores veteranos. Los niveles de cansancio suelen subir durante el entretiempo y luego de finalizado el partido.
Cuando el nivel de "Stamina" del jugador es inferior al 50%, las siguientes habilidades se verán afectadas:

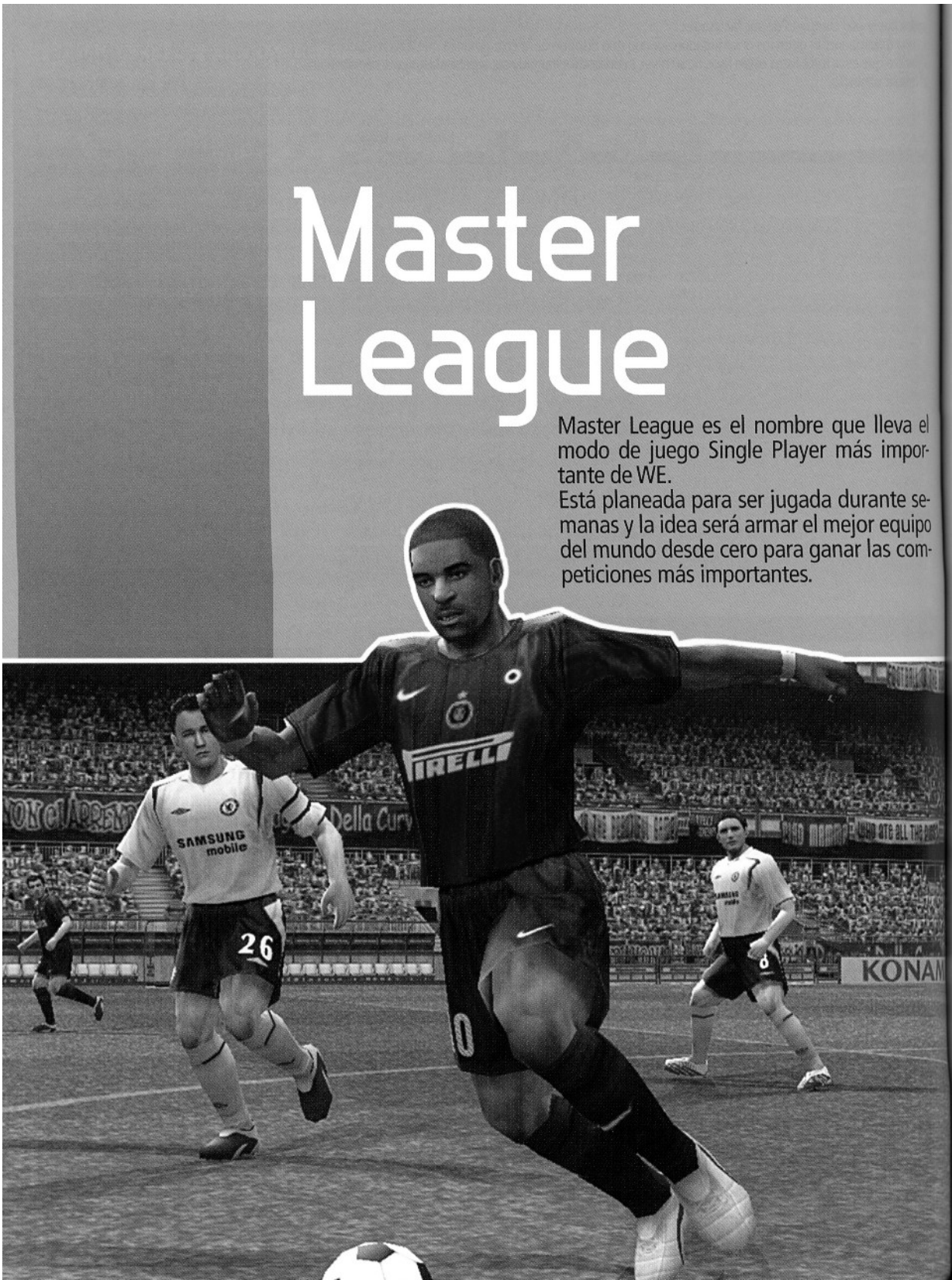
- *Acceleration (Aceleración)*
- *Dribble Speed (Velocidad en la Gambeta)*
- *Response (Respuesta)*
- *Top Speed (Velocidad Máxima)*
- *Jump (Salto), en menor medida*

Si bien desde el menú de formación no podrá vislumbrarse esos cambios, sí se harán visibles en el comportamiento del jugador en el partido. En caso de que el futbolista disponga de nivel alto de mentalidad, la disminución de las habilidades no será tan abrupta. Lo ideal sería reemplazar a los jugadores que disponen de un bajo nivel de "Stamina".
La fatiga es una aptitud que sólo puede observarse en el modo Master League o competiciones con la opción "Player Fatigue" activada. En el menú de formación, aparecerá una barra verde cerca del nombre del jugador que indicará el nivel de "Stamina". Cuando esté activa la opción de fatiga, aparecerá justo debajo de la anterior e irá incrementándose a medida que transcurren los partidos. Mientras más llena esté la barra de fatiga, menor será el nivel de "Stamina" del jugador al iniciar un partido. La única forma de recuperar físicamente al jugador, es hacerlo descansar durante uno o dos partidos completos. También podríamos incluirlo en el segundo tiempo para que esté físicamente a la misma altura que sus oponentes.



Master League

Master League es el nombre que lleva el modo de juego Single Player más importante de WE.
Está planeada para ser jugada durante semanas y la idea será armar el mejor equipo del mundo desde cero para ganar las competiciones más importantes.



GUÍA BÁSICA

La Master League no es tan complicada como parece en un principio pero hay algunos conceptos que deberemos aprender antes de iniciar una partida.

EL SISTEMA "P"

En este modo de juego, de acuerdo a los goles que convirtamos, los partidos que ganemos y el resto de nuestros logros, recibiremos una cierta cantidad de "P", para utilizar como dinero. De acuerdo a la cantidad de "P" que obtengamos, podremos realizar transferencias y pagar sueldos, entre otras cosas.

SUELDOS DE LOS JUGADORES

Cada jugador poseerá un salario anual a pagarse al final de la temporada. Si no disponemos de suficientes fondos, perderemos automáticamente el juego. Juntar suficiente "P" para pagará los sueldos será una tarea fundamental.

TRANSFERENCIAS

Una de los puntos más importantes del modo Master League es la posibilidad de realizar transferencias de jugadores. A lo largo de la temporada dispondremos de dos períodos de negociación en los cuales podremos comprar o vender jugadores. No pueden realizarse ningún tipo de transferencias en las semanas previas o posteriores al período de negociación. También podrán realizarse préstamos de jugadores que luego de un tiempo regresarán a sus respectivos equipos.

EVOLUCIÓN DE LOS JUGADORES

Si esta opción se encuentra activada, los jugadores irán evolucionando a lo largo de la partida. Según su edad y rendimiento, los futbolistas sufrirán aumentos o bien disminuciones en el nivel de sus habilidades. Lo más veteranos verán como sus aptitudes técnicas y físicas se irán deteriorando con el paso del tiempo. En cambio los juveniles irán mejorando sus habilidades hasta alcanzar su pico.

FIN DEL JUEGO

Se tienen que dar dos condiciones para que perdamos inmediatamente el juego. La primera y más importante es la bancarrota. Si nuestro número de "P" es negativo, la partida terminará. La segunda condición se relaciona con el tamaño de la plantilla. Si terminamos con un número de jugadores inferior a 16, automáticamente perderemos. Con un poco de disciplina y planificación a futuro no deberíamos tener inconvenientes.

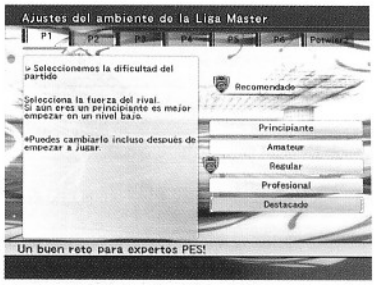
CREANDO UNA NUEVA MASTER LEAGUE

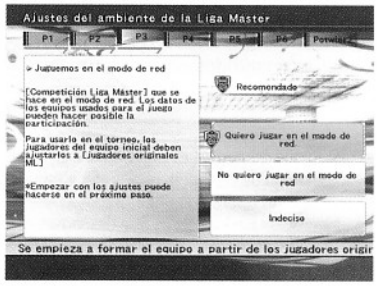
El proceso inicial para la creación de una Master League ha cambiado con respecto a la versión anterior del juego, por lo que si quieren empezar una partida larga, se recomienda leer esta sección.

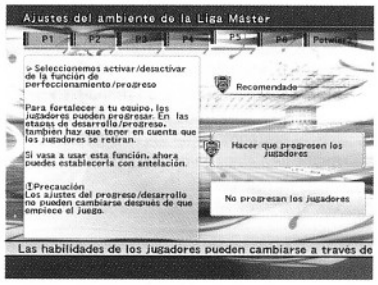
Hay dos extras para desbloquear en el WE Shop que sería conveniente habilitar antes de comenzar una partida nueva:

- ***ML League Composition:*** *Permite editar manualmente los equipos que van a participar en la Master League. A su vez podremos elegir si empezar en la primera o en la segunda división.*

- ***ML Starting Points:*** *Agrega la opción de elegir con cuánto "P" estará compuesto nuestro presupuesto para la temporada (entre 1500 y 50000)*







CONFIGURANDO LA MASTER LEAGUE

El siguiente proceso consta de seis pasos y determinará gran parte de las características de la Master League, por lo que tendremos que elegir bien y sin apurarnos.

- **01: Match Difficulty** (Eligiendo el nivel de dificultad)

  Se determinará cuanta oposición nos hará la IA durante el partido. La dificultad puede modificarse al término de cada temporada.

- **02:** Master League Level (Eligiendo la dificultad de la Master League)

  Con esta opción se determinará la cantidad inicial de "P", la dificultad de las negociaciones y el grado de fatiga que irán acumulando los jugadores tras disputar muchos partidos consecutivos. En el nivel más bajo, los futbolistas no se fatigarán y en el más alto deberán descansar constantemente para mantenerse bien físicamente. Igual que la opción anterior, puede modificarse al término de cada temporada.

- **03:** Network Mode Play (Eligiendo el modo online)

  Esta opción se relaciona con la posibilidad de competir vía online en un futuro. Por esta vía se realizan competiciones periódicamente y son exclusivas para jugadores con equipos creados en el modo Master League. Para entrar en estos torneos deberemos empezar a jugar con el equipo que nos dan por default. Dicho equipo posee jugadores ficticios de medio pelo en lugar de futbolistas reales. Seleccionando la opción "Play in Network Mode" simplemente nos limitará a utilizar los jugadores mencionados anteriormente.

- **04:** Opening Fixture Members (Futbolistas con los que empezaremos a jugar)

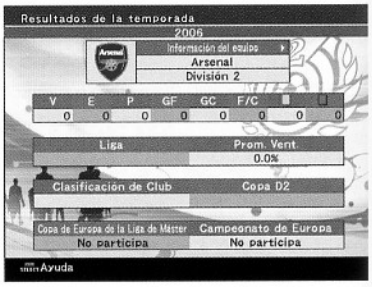
  Si lo que queremos es jugar online en un futuro o simplemente emprender el desafío de formar un equipo de cero, deberemos elegir empezar con los jugadores que nos dan por defecto. En caso de que no queramos jugar online, podremos empezar con los futbolistas reales de cada club o bien elegir los jugadores que deseemos con total libertad.

- **05:** Player Development (Evolución de los jugadores)

  Si activamos esta opción, cada jugador de la Master League sufrirá aumentos o disminuciones en sus habilidades a lo largo de la temporada y dependiendo de su potencia. Los jugadores veteranos se retirarán pasados los treinta años, dejándoles su lugar a los más jóvenes. Esta opción hace al juego similar a un manager y, por lo tanto, más realista. A la hora de comprar nuevos futbolistas, podremos buscar juveniles que puedan convertirse en un futuro en verdaderas estrellas. Si preferimos que los futbolistas no envejezcan ni pierdan sus habilidades con el tiempo, lo mejor será elegir la opción "Do Not Develop".

- **06:** Transfer Market Movements (Cantidad de Transferencias)

  Determinaremos cuan activos serán los equipos durante los períodos de negociación. Al menor nivel, los clubes ocasionalmente comprarán jugadores, en cambio si elegimos el nivel más alto, veremos grandes movimientos de futbolistas. El nivel medio es la mejor opción ya que de los tres, es el que más se acerca a la realidad.



OPCIONES ADICIONALES

Luego de terminados los seis pasos anteriores, llegará la hora de elegir varias opciones adicionales:

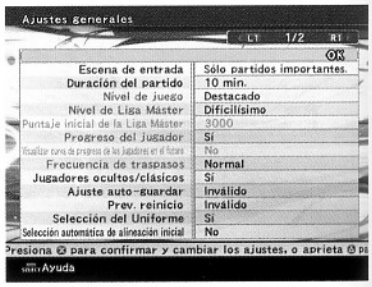
- *ML Starting Points: Solo disponible luego de desbloquearla en el WE Shop. Permite ajustar manualmente el presupuesto de la temporada.*

- *Hidden Players/Clasics: Si habilitamos esta opción, los jugadores secretos que pueden desbloquearse en le WE Shop, disputarán la Master League (incluso los equipos clásicos)*

- *Display Future Growth: Con esta opción habilitada, aparecerá un gráfico de cada jugador del equipo que mostrará su probable evolución a lo largo de los años. Si decidimos no habilitarla, solo aparecerá un gráfico con la evolución del futbolista hasta la fecha. Esta opción automáticamente se desactivará si seleccionamos el nivel de dificultad más elevado en el paso 02.*

- *Strip Selecition: Permite cambiar la indumentaria del equipo antes del comienzo de cade temporada.*

Si desbloqueamos la opción ML Starting Composition en el WE Shop y la activamos, podremos elegir los equipos que deseemos que participen de las ligas, en caso contrario deberemos aceptar una selección aleatoria. Por defecto, empezaremos en la segunda división y podremos elegir una de las cuatro ligas disponibles. Las otras tres se ocuparán de proveer de equipos a las competiciones internacionales pero no tendrán incidencia directa con la liga elegida.



CREANDO UN EQUIPO

Si lo que decidimos es crear el equipo con el cual empezar, lo primero que tendremos que seleccionar es uno de los logos que aparecen en pantalla y luego editar la vestimenta. Una vez hecho eso, damos ok y podremos finalizar las opciones de Master League y elegir una división.
El próximo paso será elegir un estadio. Los futbolistas con los que contamos en un principio son los que aparecen por defecto, pero pueden ser reemplazados uno por uno por los jugadores que queramos, previa búsqueda de los mismos. Encontrarlos será bastante sencillo debido al gran número de cate-gorías en que están divididos. En todo caso podremos hacer otro tipo de búsquedas más avanzadas. Para registrar a los jugadores creados en el modo de edición "Edit Mode", deberemos buscarlos por grupos.
Ni bien formamos el equipo, los niveles de "Teamwork" serán bajísimos. Esto se solucionará gradualmente con el correr de los partidos. Luego de cinco o seis encuentros, los futbolistas empezarán a conocerse y al cabo de una docena ya jugarán de forma natural entre sí.

CREANDO JUGADORES PARA EL MODO MASTER LEAGUE

Si nuestro equipo favorito no se encuentra entre los licenciados de este WE, no hay de que preocuparnos porque podremos crearlo nosotros mismos. Será posible desarrollar 32 jugadores, para usar en el Modo Master League, si seleccionamos la opción "Edit" en el menú principal. Realmente no es necesario explicar en detalle este proceso debido a que no presenta mayores dificultades. Sin embargo aquí van una serie de consejos útiles.

- *Para crear jugadores utilizables en el Modo Master League, tendremos que seleccionar la opción "Edit" en el menú principal. En total será posible guardar 32 futbolistas.*
- *Los jugadores creados por nosotros serán más caros que los ya existentes, más aún si los sobrecargamos de habilidades. Tendremos que ser criteriosos a la hora de distribuirlas y tener en cuenta las posiciones de cada jugador.*
- *Un jugador con todas sus habilidades configuradas al mínimo, tendrá un salario de 29 "P". Las siguientes tablas revelan el costo adicional por habilidad que deberemos pagar. Solo dos habilidades especiales serán gratuitas: "Middle Shooting" y "Long Throw", así que aprovechen y pónganselas a todos sus futbolistas*

TABLA1
HABILIDADES
CALIFICADAS 1 A 99

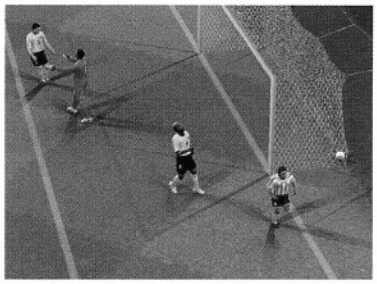
HABILIDAD	COSTO
1-9	0 P
10-19	1 P
20-29	2 P
30-39	4 P
40-49	6 P
50-59	11 P
60-69	19 P
70-79	29 P
80-89	44 P
90-99	69 P

TABLA2
HABILIDADES
CALIFICADAS 1 A 99

HABILIDAD	COSTO
1	0 P
2	1 P
3	2 P
4	4 P
5	6 P
6	11 P
7	19 P
8	29 P

TABLA3
HABILIDADES
ESPECIALES DE ESTRELLA

ESTRELLAS	COSTO
1	4 P
2	16 P
3	36 P
4	64 P
5	100 P
6	144 P
7	196 P
8	256 P
9	324 P
10	400 P
11	484 P
12	576 P
13	676 P
14	784 P
15	900 P
16	1024 P
17	1156 P
18	1296 P
19	1444 P
20	1600 P
21	1764 P



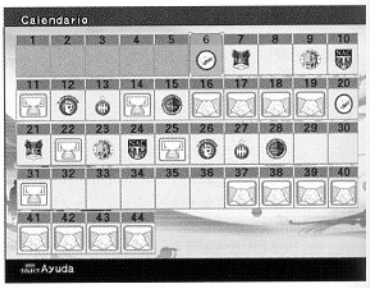
RECOMPENSAS

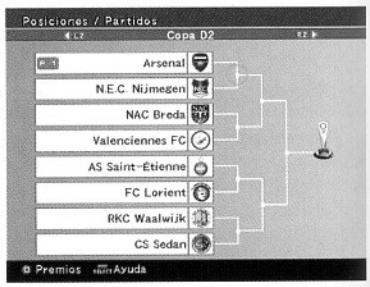
Cada competición de la Master League ofrecerá una ganancia en "P" por victoria, empate y goles convertidos. Al final de cada competición se nos dará una recompensa si la ganamos o si uno de nuestros jugadores obtiene alguno de los siguientes premios: "Overall Best Player" (Mejor Jugador), "Top Scorer" (Goleador) o "Assist Leader" (Mayor Cantidad de Asistencias).

COMPETICION	GANAR	EMPATAR	GOL	PREMIOS	PREMIOS (JUGADORES)
Division 2	**800**	**400**	**20**	4000 por 1° lugar; 1200 por 2° lugar; 1000 por 3° lugar; 800 por 4° lugar; 600 por 5° lugar.	1000 por premio recibido
Division 2 Cup	**800**	**400**	**20**	2000 por 1° lugar, 800 por 2° lugar; 600 para los semifinalistas eliminados	1000 por premio recibido
Division 1	**1000**	**500**	**50**	10000 por 1° lugar; 3000 por 2° lugar; 2500 por 3° lugar; 2000 por 4° lugar; 1500 por 5° lugar	2000 por premio recibido
Division 1 Cup	**1000**	**500**	**50**	4000 por 1° lugar; 1600 por 2° lugar; 1200 para los semifinalistas eliminados	2000 por premio recibido
European Masters Cup	**1200**	**500**	**50**	6000 por 1° lugar; 2400 por 2° lugar; 1800 para los semifinalistas eliminados	2000 por premio recibido
European Championships Qualifiers & First Round	**1000**	**500**	**50**	Ninguno	Ninguno
European Championships Knockout Stage	**1000**	**500**	**50**	15000 por 1° lugar; 5000 por 2° lugar; 2500 para los semifinalitas eliminados; 1250 para los eliminados en cuartos de final.	2000 por premio recibido
Pre-Season Friendlies (Amistosos)	**Hasta 4000**	La mitad que por ganar	**50**	Ninguno	Ninguno

ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

Ni bien comenzamos a disputar la Master League, sería conveniente darle un vistazo al calendario. Este último nos proveerá información completa acerca de los partidos que deberemos disputar a lo largo de las 44 semanas que componen la temporada. Solamente faltarán los compromisos por las Copas ya que no se habrá realizado el sorteo aún.
Hay dos divisiones en las que podremos jugar a lo largo de la Master League: la Segunda División de ocho equipos y la Primera División de 16 equipos. A menos que habilitemos la opción ML Starting Composition, empezaremos en la Segunda División y tendremos que ascender a Primera. Adicionalmente habrá dos copas locales (D1 Cup y D2 Cup) y dos internacionales que reunen a los mejores equipos de las cuatro ligas. He aquí un repaso de todas las competiciones:





- ***Division 2:*** *Ocho equipos, catorce partidos. Los dos primeros ascenderán a la Division 1.*

- ***Division 1:*** *Dieciséis equipos, treinta partidos. Los dos equipos con menos puntos al final de la temporada, descenderán de categoría. Los dos primeros en la tabla clasificarán a la "European Championship First Round". Los equipos que terminan entre el tercero y quinto puesto (inclusive) podrán disputar la "European Championship Qualifying Round". Por último, si el ganador de la D1 Cup terminó entre los cinco primeros, tanto el séptimo como el octavo equipo de la tabla podrán disputar la "Europen Master Cup".*

- ***Division 2 Cup:*** *Participan los ocho equipos de la Segunda División, disputando partidos de ida y vuelta entre sí.*

- ***Division 1 Cup:*** *Participan los dieciséis equipos de la Primera División. Se juegan partidos de ida y vuelta en donde el gol de visitante vale doble, menos en la final. El ganador clasifica directamente a la "European Masters Cup- a menos que esté clasificado para la otra competición europea. En caso de que hayamos ganado la copa, pero descendamos por haber finalizado últimos o penúltimos en la liga, perderemos automáticamente el privilegio de disputar la "European Masters Cup".*

- ***European Masters Cup:*** *Los equipos que participarán son los siguientes: cuatro ganadores de las copas de liga; los cuatro terceros de la "European Championships Qualyfing Round" y los ocho equipos que salgan terceros y cuartos en la "European Championships First Round". Es una competición eliminatoria y se juega un partido de ida y uno de vuelta. La final es un encuentro único.*

- ***European Championships:*** *Los equipos que participarán son los siguientes: equipos terminados entre el puesto tercero y sexto de sus respectivas ligas disputarán la "European Championships Qualifying", que vendría a ser una fase previa dividida en cuatro grupos de cuatro equipos. Los dos primeros de esos grupos pasarán a la "European Championships First Round", en donde el equipo que salga tercero jugará la "European Masters Cup". A los ocho equipos de la ronda anterior se sumarán otros ocho equipos: los primeros y segundos de sus respectivas ligas. De ese modo se formarán nuevamente cuatro grupos de cuatro equipos cada uno. Los primeros dos de cada grupo clasificarán a los cuartos de final, y los dos últimos pasarán a la "European Masters Cup". Los cuartos de final y las semi-finales se disputarán de forma eliminatoria en dos partidos, uno de ida y otro de vuelta. La final es un encuentro único.*

REGLAS DISCIPLINARIAS

Todas las competiciones de la Master League se rigen por el mismo sistema disciplinario. Puede considerarse demasiado riguroso, pero en todo caso será igual de duro para todos los equipos. Siempre tendremos que tener en cuenta a los jugadores amonestados para que no se pierdan partidos importantes. No hay nada más feo que estar por jugar una final y darnos cuenta que una de nuestras figuras se encuentra suspendida. Ese tipo de situaciones puede evitarse si estamos atentos a las posibles sanciones.

- *Dos tarjetas amarillas en el mismo partido es expulsión del partido (Tarjeta roja).*

- *Dos tarjetas amarillas acumuladas en diferentes partidos acarrean una fecha de suspensión.*

- *Una tarjeta roja acarrea una fecha de suspensión.*

- *Las tarjetas y suspensiones son específicas de la competición que estamos disputando.*

AMISTOSOS DE PRETEMPORADA

Finalizada la temporada tendremos la opción de programar distintos partidos amistosos a jugarse entre las semanas 37 y 44. Esa será la única chance que tendremos para disputar encuentros no oficiales y la decisión final es irrevocable (no pueden cancelarse dichos encuentros).
A diferencia de las versiones anteriores del juego, en el título WE podremos ganar grandes cantidades de dinero disputando hasta un máximo de ocho amistosos contra clubes de todo el mundo. La cantidad de "P" que ganemos dependerá del equipo con el cual juguemos el amistoso. Si nuestro rival es un club grande de Europa o una Selección Mundial con los mejores jugadores, podremos recibir una ganancia considerable.
Jugar amistosos de pretemporada será de mucha utilidad para reunir fondos con el objetivo de comprar algún futbolista. También ayudará a que el equipo aumente su nivel de "Teamwork", así como a mejorar las habilidades de los jugadores. Sin embargo, también aumentará el nivel de fatiga de nuestros dirigidos e incluso puede que algunos terminen lesionados.
Cuando un amistoso de pretemporada es concertado, deberemos jugarlo antes de que lleguen los refuerzos y empecemos a entrenar al equipo. Podremos realizar un máximo de siete sustituciones para evitar que se cansen algunos jugadores.

MANEJO DEL EQUIPO

FORMACIONES Y TÁCTICAS

Entrar al menú llamado "Locker Room" y ahí seleccionar "Set Formation" para acceder al tradicional menú de formación. Todos los cambios tácticos que realicemos en esta pantalla se convertirán en nuestras instrucciones por defecto. Cuando nuestro esquema básico esté establecido, podremos realizar las modificaciones que queramos antes de cada partido desde el menú de formación que aparecerá en el momento previo al encuentro.

MANEJO DE LOS JUGADORES

A la hora de elegir a los jugadores que disputarán un partido no tendremos que tener en cuenta solo sus aptitudes técnicas y futbolísticas. Según el tipo de Master League que hayamos configurado, tendremos que tener en cuenta distintos factores tales como la fatiga del futbolista, las lesiones, las convocatorias internacionales o las suspensiones.
Si seleccionamos un nivel de dificultad superior a tres, el nivel de fatiga nos provocará varios dolores de cabeza a menos que hagamos una buena rotación. A esta altura ya deberían saber que la barra de fatiga condicionará notablemente el nivel de "Stamina" (Cansancio) con el que el futbolista empezará el partido. En caso de que no rotemos lo suficiente, muchos futbolistas disputarán los encuentros muy cansados, bajando notablemente su nivel.
La única solución para esto es el descanso completo de los jugadores, removiéndolos del once inicial hasta el siguiente partido. Incluso a veces será necesario que un futbolista descanse dos partidos para recuperarse por completo. Mantener al equipo en buena condición física será vital cuando logremos el ascenso a la Primera División debido a que se disputarán muchos más partidos. A la hora de participar en competiciones europeas será necesario tener un plantel numeroso y con calidad porque el fixture será extremadamente abultado.
Para minimizar los problemas de cansancio, tengan en cuenta los siguientes consejos:

- *Usar el sentido común para prevenir resultados catastróficos. Como regla, tengan en cuenta que los tres cambios disponibles en un partido están para usarse y preserva a algunos futbolistas. Realizar sustituciones puede ser muy provechoso porque además de ayudar a combatir la fatiga de ciertos jugadores, también podremos hacer que los suplentes ganen experiencia. Es un excelente camino para potenciar las habilidades de aquellos miembros del plantel que no juegan en el equipo titular. Traten de revisar en el entretiempo el nivel de cansancio de los laterales o carrileros, ya que suelen ser los que más desgaste realizan*

- *Otra forma de combatir los problemas del cansancio es mediante la compra de varios jugadores polifuncionales durante el período de negociaciones. Este tipo de futbolistas serán esenciales en los momentos más complicados debido a que podrán ocupar distintas posiciones. Es muy importante, especialmente cuando tenemos que disputar competiciones continentales, tener al menos 24 jugadores en el equipo. Pero si bien, mientras más numeroso sea el plantel menos dolores de cabeza nos dará el fixture, también deberemos tener en cuenta nuestras finanzas. Un club no puede financiar la contratación de 20 jugadores estrella, por lo que será necesario contratar agentes libres o juveniles para rellenar el equipo. Si alguno de ellos no termina cumpliendo con nuestras expectativas, podremos desprendernos de él durante el próximo período de negociación.*

- *Cuando nuestros futbolistas son llamados por sus selecciones nacionales, no habrá nada que podamos hacer para evitar que se fatiguen. Suele ocurrir que en el medio de una seguidilla de partidos, un jugador tenga que disputar un encuentro con su selección, para luego volver al equipo cansado o hasta lesionado. Como dijimos anteriormente, no habrá nada que hacer ante esta situación, solamente rezar porque nuestras estrellas no sean convocadas antes de un encuentro decisivo.*

- *Si estamos jugando una Master League, es altamente recomendable activar la barra de Stamina desde el menú de opciones para de ese modo estar siempre al tanto de los niveles de cansancio de nuestros jugadores.*

TRABAJO EN EQUIPO

Como hemos visto en secciones anteriores, el nivel de "Teamwork" de los jugadores tendrá un profundo efecto en su comportamiento. Si dicho nivel es muy bajo, los futbolistas tendrán dificultades para interceptar pases o mismo para tocarle la pelota a sus compañeros. Y lo más importante, tendrán problemas para posicionarse en el campo de juego.

En caso de que el nivel de "Teamwork" del equipo en su conjunto también sea muy bajo, los futbolistas no cooperarán entre si durante los partidos. El status actual de esta habilidad en los jugadores afecta directamente el trabajo en equipo de todo el grupo.

Cuando contratemos a un nuevo jugador, no conocerá a sus compañeros por lo que le costará acoplarse al funcionamiento del equipo. A medida que va ganando experiencia en los partidos, su nivel de "Teamwork" se acrecentará. Por lo general, para obtener resultados óptimos tendremos que disputar entre diez y quince partidos. Si el futbolista nuevo juega de suplente, tardará un poco más de tiempo.

Por todo esto, el factor trabajo en equipo será más notorio en el Modo Master League que en el resto. Si realizamos, por ejemplo, ocho incorporaciones durante el período de negociación, y las metemos todas en el once titular, notaremos que la performance no será la mejor. Iremos notando la diferencia de rendimiento a lo largo de los partidos siguientes.

A menos que le tengamos plena confianza a las habilidades individuales de los jugadores nuevos, lo ideal sería ir acoplándolos gradualmente. Podríamos, incorporar al once titular a tres futbolistas que jueguen en puestos distintos, para así ir probándolos pero sin derrumbar la armonía del equipo. En cambio, si estrenamos una defensa totalmente nueva, los resultados no serán los mejores, al menos en un principio.

NIVELES DE "TEAMWORK"

90-99	Es muy raro que un equipo tenga un nivel tan elevado de entendimiento, pero la diferencia con el resto será notable. Para que se den una idea, un equipo así sería el seleccionado Griego que ganó la Eurocopa del 2004 o mismo el Arsenal de hace un par de años.
80-89	Nivel típico para la mayoría de los jugadores que forman parte de un equipo competitivo.
70-79	Cuando los jugadores se encuentran en este nivel, ocasionalmente tendrán algunos comportamientos insólitos, tales como pases erráticos o errores en el movimiento.
50-69	Si la mayoría de los futbolistas dispone este nivel de "Teamwork", nuestro equipo será un caos. La mejor forma de ganar será aprovechar las características individuales de los jugadores ofensivos, generar ataques lentamente y con poco margen de error.

ENTRENAMIENTO

Si elegimos la opción "Team Training" dispondremos de dos opciones durante la temporada y tres en la pretemporada. También podremos entrenar libremente de forma idéntica al modo "Free Training" del menú principal. No habrá recompensas al final de este tipo de entrenamientos y su único uso será probar nuevas formaciones y estrategias. Las otras cuatro opciones son un poco más complicadas y necesitan una mayor explicación:

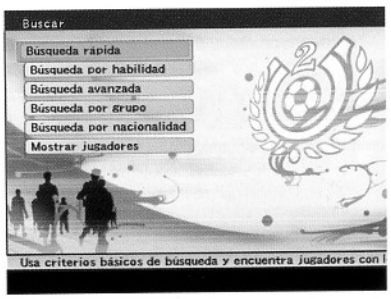
- ***Regulate Condition***
  Si descubrimos que un jugador importante (o un grupo de jugadores) se encuentra en baja forma antes de un partido, la opción "Regulate Condition" nos permitirá que intentemos mejorar su forma con una visita al campo de juego. Una vez que confirmamos los jugadores que participarán de la práctica, el juego calculará el crecimiento o decrecimiento en el nivel del futbolista. Algunos van a progresar, otros a involucionar y el resto se quedará de la misma forma. Igualmente, cada jugador que participe de la práctica terminará con un poco más de fatiga (20% más) que el resto. Por lo general, lo mejor será mandar al banco a aquellos que no estén al 100%, pero si estamos cerca de un partido importante, esta opción puede ofrecernos algunas variantes.

- ***Auto Training***
  Se produce entre las semanas 37 y 44 y con la opción "Develop Players" habilitada.
  Con esta opción, el juego entrenará automáticamente a nuestros jugadores durante la pretemporada, haciendo que mejoren levemente sus habilidades. Como contra, podemos decir que también aumentará el nivel de fatiga, cosa que puede llegar a ser molesta si tenemos programados varios amistosos de pretemporada. En caso de que ciertos futbolistas se encuentren muy cansados, no participarán del entrenamiento. El entrenamiento automático comenzará ni bien seleccionemos esta opción en el menú de opciones.

RESULTADOS DEL ENTRENAMIENTO

OPCIONES	HABILIDADES RELACIONADAS
Rest	Reduce el nivel de fatiga
Shoot	Attack, Shot accuracy, Shot power, Shot Technique
Dribbling	Dribble accuracy, Dribble speed
Pass	S-Pass accuracy, S-Pass speed, L-Pass Accuracy, L-Pass speed
Defence	Defence
Free Kick	Free kick Accuracy y Curling
Header	Header y jump
Balance	Balance
Speed	Top speed y Acceleration
Stamina	Stamina y Response
Goalkeeper	Response y Keeper skills
Teamwork	Teamwork

Mientras más partidos dispute un jugador, mayor será el número de habilidades que podrá mejorar, o en el caso de que se encuentre en el ocaso de su carrera, menos serán las que se le deteriorarán. El potencial máximo de un jugador puede ser superado, pero no demasiado. Si el pico de la habilidad de un jugador es 80, podremos hacer que llegue hasta 83 con muchos partidos disputados, pero nunca hasta 90. Tampoco podremos hacer eliminar completamente el declive físico y futbolístico de los más veteranos, sino tratar de que no sea muy pronunciado. Las únicas habilidades que no se verán afectadas a pesar de la edad del futbolista son la *Agility (Agilidad), Attack (Ataque), Condition/Fitness (Condición Física), Mentality (Mentalidad), Weak Foot Accuracy (Precisión con su Pierna Débil), Weak Foot Frequency (Frecuencia con que Utiliza su Pierna Débil), Habilidades Especiales.*



TRANSFERENCIAS Y NEGOCIACIONES DE CONTRATOS

De la semana 16 a la 19 y de la 37 a la 43 podremos vender, comprar, prestar e intercambiar jugadores con otros equipos. Podremos emprender negociaciones con un máximo de cinco futbolistas por semana. Dichas negociaciones concluirán en las siguientes semanas.
Si el nivel de dificultad de la Master League es de una a cuatro estrellas, podremos ver el nivel de dificultad de la negociación presionando el Direccional hacia la derecha mientras examinamos jugadores en el menú de búsqueda. Al realizar esto, se nos indicará que tan interesado está el futbolista en venir a nuestro club.
En caso de que hayamos elegido jugar la Master League en el nivel de dificultad más alto, deberemos guiarnos por un ranking de clubes (al cual podremos acceder desde el menú) a la hora de emprender una negociación. Si estamos en un equipo modesto, es prácticamente un desperdicio de tiempo intentar contratar futbolistas que juegan en los clubes más importantes. Mientras más éxitos cosechemos, más sencillo nos será contratar jugadores. Por ello, deberemos tener muy en cuenta nuestra posición actual en la liga y la del resto, para de ese modo no tener mayores problemas al momento de fichar.

ICONOS DE TRANSFERENCIAS

Encontraremos los siguientes íconos en el menú de negociaciones. Serán muy sencillos de interpretar una vez que sepamos sus significados:

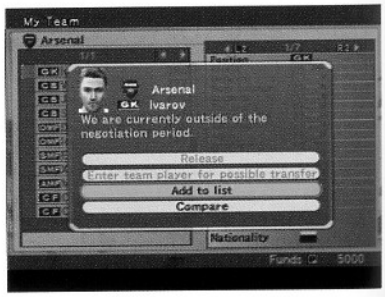
- Jugador comprado
- Jugador vendido
- Jugador que vino a préstamo
- Jugador cedido a préstamo
- Jugador involucrado en la negociación
- Jugador negociando contrato y no disponible para transferir
- Jugador que ha aceptado un contrato de otro equipo
- Jugadores de nuestro equipo que se encuentran en la lista de transferibles
- Jugador negociando con otros clubes

FICHANDO JUGADORES LIBRES

A menos que nuestro equipo sea extremadamente rico, lo primero que tendremos que hacer cuando se abre el período de negociaciones es dirigirnos a la opción "Other Goups" o realizar una búsqueda por grupos. Los jugadores más importantes que deberemos examinar son los que ocupan las listas de "Newcomers" (Jugadores Nuevos) y "Non Affiliated" (Sin Contrato).

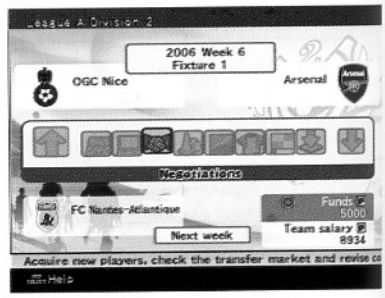
Newcomers. Se trata de jugadores jóvenes que aun no tienen un equipo en donde jugar. No deberemos pagar nada para ficharlos, solamente negociar su contrato. A pesar de que la base de datos real del juego es bastante grande y muchos juveniles estarán disponibles, de vez en cuando aparecerán futbolistas ficticios. Siempre tendremos que tener en cuenta que el sueldo que pidan estos jugadores dependerá de sus habilidades potenciales. Si piden más de 600 "P" por temporada, de seguro estaremos en presencia de una futura estrella.
Cada vez que un futbolista se retira, se agregará un juvenil de 17 años a la lista de Newcomers para así evitar que el juego termine.

Non Affiliated. Se trata de jugadores que luego de finalizado el contrato que tenían con el club anterior, decidieron quedar libres y poder ser fichados por cualquier otro equipo. No deberemos pagar nada para fichar a los futbolistas que integren esta lista, sino simplemente negociar su contrato. Si nuestra plantilla es pequeña y no disponemos de muchos juveniles, contratar jugadores libres es una muy buena opción. Si vemos que sus años de gloria ya han pasado o que su potencial no es muy grande, podremos hacer que firmen un contrato por solo un año o dos.

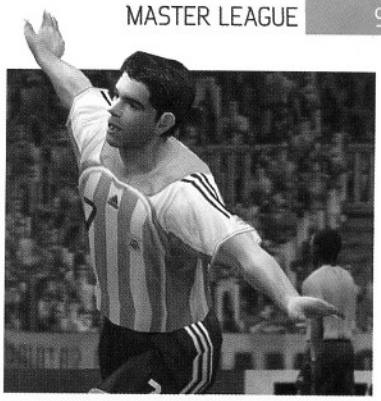


RENOVANDO CONTRATOS

Al comienzo de la semana 37, el juego nos recordará que tendremos que renovarles el contrato a los jugadores que podrían quedar libres al término de la temporada. A menos que otro equipo esté interesado en el jugador, por lo general nos será bastante sencillo lograr acuerdos a largo plazo. Mientras más años de contrato tenga el futbolista, más caro podremos venderlo.
Tendremos seis semanas para negociar, así que no nos preocupemos si no se llega a un acuerdo con el jugador luego de la primera oferta. Tendremos que tener cuidado a la hora de ofrecer sumas abultadas debido a que podemos incluso terminar perdiendo el juego tras quedar en bacarrota. En caso de que no hayamos logrado un acuerdo con los jugadores en cuestión al término de la semana 43, este automáticamente se irá del club. Dejar ir a jugadores mediocres para reducir costos estará bien, pero no así dejar que se nos escape la figura del equipo por ahorrarnos unos pesos. Traten de cerrar todas las negociaciones antes de la semana 42.



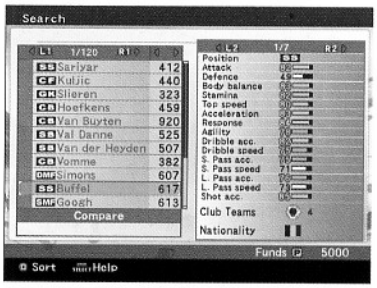
VENDIENDO Y DEJANDO LIBRES A JUGADORES

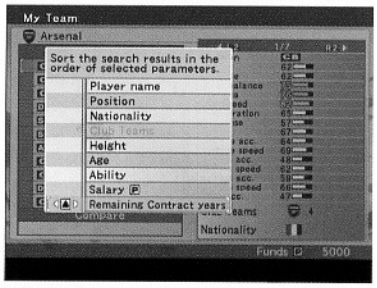


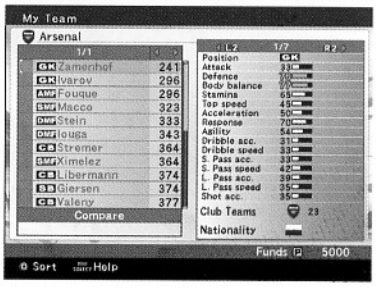
Cuando un equipo hace una oferta por uno de nuestros jugadores, seremos informados al final de la semana. Tendremos que dirigirnos al menú "My Team" y desde ahí negociar con el otro club. Desde este menú obtendremos información útil acerca del futbolista en cuestión y de la oferta realizada, entre otras cosas. Si quieren comprarnos futbolistas estrellas, podremos pedir una gran cantidad de dinero, incluso superior a la cotización del jugador en el mercado. En el caso de aquellos jugadores que se encuentren en la lista de transferibles, el monto que nos ofrecerán por ellos será considerablemente menor. Podremos aceptar o rechazar ofertas, pero no así pedir una mayor cantidad de "P". Si aceptamos la cantidad ofrecida, el jugador cambiará de equipo al comienzo de la próxima semana.
Los integrantes de la lista de transferibles recibirán más ofertas que el resto de los integrantes del equipo, por lo que anotarlos allí será una buena alternativa si queremos deshacernos rápido de ellos. Dependiendo de cuan numerosa sea la plantilla, tendremos un límite de jugadores para incluir en la lista de transferibles. Si hay riesgo de quedarnos con menos de 16 futbolistas, no podremos poner a ninguno en la lista. Están equivocados si piensan que un jugador recibirá decenas de ofertas solo por estar en la lista de transferibles. Hay veces que la única forma de desprendernos de un futbolista será no renovándole el contrato. Pero también podremos despedirlo, mediante el pago de una compensación económica. Honestamente no les recomiendo abusar de esta opción ya que significa una pérdida de "P" bastante importante. Sin embargo, puede ser útil en determinadas situaciones, como cuando disponemos de un gran presupuesto y sobrepoblación en la plantilla. En esos casos, lo mejor será rescindirle el contrato a un juvenil que no pida demasiado dinero por desvincularse del equipo.

CONSEJOS A LA HORA DE COMPRAR/VENDER JUGADORES

- *Mientras más alto sea el sueldo del jugador, más complicado será ficharlo estando en equipos mal ubicados en el Ranking de Clubes*
- *El Ranking de Clubes funciona como un filtro, para que no podamos llenar nuestro equipo de estrellas en las primeras dos o tres temporadas. Incluso si ganamos la liga y la copa, encontraremos resistencia de muchos futbolistas. Todo eso quedará solucionado una vez que disputemos las copas europeas.*
- *Contratar jugadores estrella estando en Segunda División no será imposible, pero sí muy difícil. Por lo general, será más sencillo contratar a aquellos futbolistas que no tienen lugar en sus equipos.*
- *Utilicen la opción "Add to List" para agregar los jugadores que más les gusten a una lista a la que podremos acceder en cualquier momento.*
- *Las negociaciones para intercambios de jugadores serán mucho más complicadas que las tradicionales. Pueden ser una buena alternativa si no disponemos de un gran presupuesto y queremos incorporar algún futbolista no muy conocido.*
- *Contratar jugadores a préstamo no será una buena opción, a menos que dicho futbolista sea una estrella, cosa que raramente ocurre. En lugar de hacer eso, podríamos contratar juveniles o jugadores libres*
- *Los jugadores contratados por equipos que no disputan alguna liga, estarán más predispuestos a firmar un contrato con nuestro club. Igualmente, los futbolistas más reconocidos serán difíciles de convencer si no estamos bien ubicados en el Ranking de Clubes*
- *Hay varios jugadores que simplemente son codiciosos y nos pedirán una gran cantidad de dinero para fichar por nuestro club. En caso de que ese futbolista realmente nos interese, podríamos hacer un sacrificio y pagarle un buen contrato. De caso contrario, lo mejor será buscar otra alternativa.*
- *Los jugadores secretos habilitados en el WE Shop estarán disponibles como libres y podrán ser contratados en el primer período de negociaciones. Obviamente serán codiciados por muchos equipos, por lo que contratarlos en un principio puede ser dificultoso.*
- *Durante las semanas 37 y 44 podremos reducir el nivel de dificultad de la Master League. Si queremos hacer un poquito de trampa, será posible seleccionar el nivel más sencillo para así contratar estrellas sin esforzarnos demasiado.*
- *Recuerden grabar la partida una semana antes de que empiece el período de negociaciones, para de ese modo poder volver atrás en caso de equivocarnos con alguna transferencia.*







Extras

En Winning Eleven no solo encontraremos partidos de fútbol de alta calidad sino también distintas opciones poco convencionales que pasaremos a revisar a continuación.

WE SHOP

En el menú de opciones dispondremos de un WE Shop donde podremos destrabar distintos secretos con los puntos que iremos sumando a medida que ganamos partidos y competiciones. En WE habrá algunos secretos bastante bizarros y que veremos a continuación

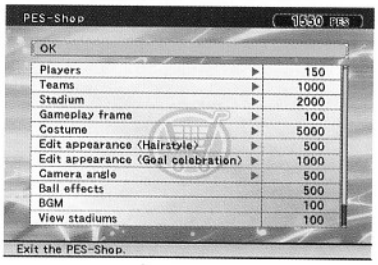
Sin importar la naturaleza del partido, después de cada encuentro ganaremos 50 WE Points que se nos sumarán a los que veníamos acumulando. Para ganar grandes cantidades de estos puntos, necesitaremos ganar distintas competiciones (Ver cuadro más abajo). Esa cantidad de puntos nos será acreditada solo si salimos primeros en dichas competiciones:

COMPETICION	PUNTOS WE
Por partido	50 WE
Master League: D2 League	5,000 WE
Master League: D2 Cup	2,000 WE
Master League: D1 League	8,000 WE
Master League: D1 Cup	3,000 WE
Master League: European Championships	10,000 WE
Master League: European Master Cup	5,000 WE
Serie A	3,000 WE
Serie A Cup	2,000 WE
Eredivisie	3,000 WE
Eredivisie Cup	2,000 WE
Liga Española	3,000 WE
Liga Española Cup	2,000 WE
England League	3,000 WE
England League Cup	2,000 WE
Ligue 1	3,000 WE
Ligue 1 Cup	2,000 WE
International League	3,000 WE
International League Cup	2,000 WE
International Cup	3,000 WE
European Cup	1,500 WE
African Cup	1,500 WE
American Cup	1,500 WE
Asia-Oceanian Cup	1,500 WE
Konami Cup	0 WE
Reebok Cup	2,000 WE
International	5,000 WE

GAMEPLAY FRAME

Costo: 100 WE (300 en total)

Se trata de distintos temas visuales que podremos intercambiar desde el menú.



JUGADORES

Costo: 150 WE cada uno (24000 en total)

Podremos comprar 160 jugadores secretos, algunos de ellos poseedores de increíbles habilidades. Una vez desbloqueados, podrán ser registrados a clubes o países en el "Edit Mode". Si queremos empezar una Master League utilizando estos jugadores, tendremos que seleccionar la opción Hidden Players/Classics para especificar que deseamos que aparezcan como agentes libres. Los futbolistas que desbloqueemos una vez empezada la Master League, no aparecerán en ella.

EQUIPOS

Costo: 1000 WE cada uno (7000 en total)

Habrá en total siete selecciones nacionales "clásicas" para habilitar: Italia, Inglaterra, Holanda, Alemania, Francia, Argentina y Brasil. Estos equipos dispondrán de jugadores extremadamente habilidosos y niveles de "Teamwork" muy elevados. Si empezamos una Master League teniendo desbloqueados estos equipos, podremos hacer que los jugadores aparezcan como agentes libres.

ESTADIOS

Costo: 2000 WE cada uno (6000 en total)

Podremos desbloquear tres estadios nuevos: "Club House" (utilizado solamente en el modo Free Training), "Kusonoki-Mihama Stadium" y "Nangosh Stadium". Estos dos últimos puede utilizarse en partidos de exhibición.

VESTIMENTAS

Costo: 5000 WE cada uno (15000 en total)

Se trata de tres vestimentas extremadamente extrañas para nuestros equipos. Al decir extrañas no estamos exagerando, ya que podremos vestirlos de pingüinos o jugar arriba de dinosaurios o avestruces. Estas vestimentas solo podrán ser utilizadas en partidos amistosos y las seleccionaremos al momento de elegir la camiseta de nuestro equipo.

EDITAR LA APARIENCIA (CABELLERA)

Costo: 500 WE cada uno (5500 en total)

Se agregarán extraños peinados o incluso máscaras para utilizar en el modo de edición.

EDITAR LA APARIENCIA (CELEBRACIÓN DEL GOL)

Costo: 1000 WE cada uno (3000 en total)

Podremos comprar tres nuevos tipos de celebración de goles, incluyendo el típico festejo en el cual los jugadores hacen de cuenta que tienen un bebé en brazos. Estos festejos pueden ser utilizados en el modo de edición.

ÁNGULO DE LA CÁMARA

Costo: 500 WE cada uno (1000 en total)

Podremos desbloquear dos nuevos tipos de ángulos de cámara:

Bird's-Eye View: La cámara se moverá desde arriba del campo y puede marcar una gran diferencia en nuestro estilo de juego. Tendremos un área de visión mucho más grande, por lo que podremos realizar pases más elaborados sin la necesidad de mirar constantemente el radar. Igualmente, será complicado medir la fuerza y altura de los pases debido a que todo se verá mucho más pequeño.

The Player Camera: Ofrece una típica cámara en tercera persona y que solo será recomendable su uso si decidimos jugar en modo "Fix" o "Semi-Fix". Esta cámara no estará disponible en el modo multiplayer.

EFECTO DE LA PELOTA

Costo: 500 WE

Añade la opción de activar un efecto multicolor que saldría de la pelota durante las repeticiones de las jugadas más importantes del partido.

BGM

Costo: 100 WE

Habilita una opción llamada GBM en el menú "WE Museum", la cual permite escuchar las canciones de la banda sonora del juego.

ML STARTING POINTS

Costo: 5000 WE

Comprando esta opción podremos determinar el presupuesto de nuestro equipo de la Master League. Tendremos la posibilidad de elegir entre 1500 "P" y 50000 "P".

MIRAR ESTADIOS

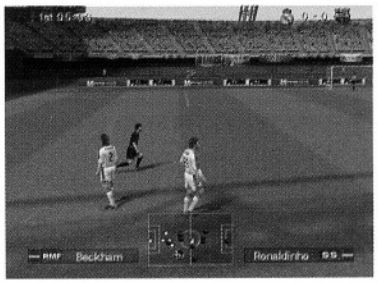
Costo: 100 WE

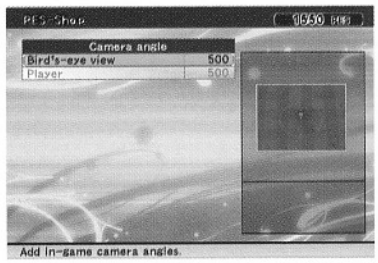
Nos habilita una opción que nos permitirá hacer un recorrido animado por todos los estadios animados en el menú "WE Museum".

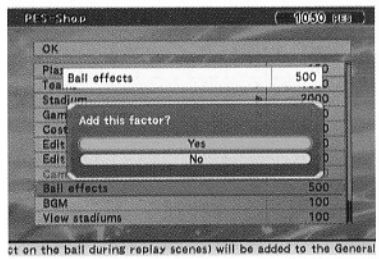
VELOCIDAD DOBLE

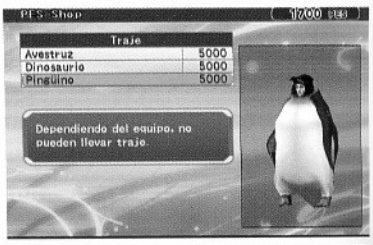
Costo: 100 WE

Adhiere una opción para duplicar la velocidad de un partido desde el Menú de Pausa. No es demasiado divertido jugar con esta nueva velocidad pero puede ser útil para completar partidos sin demasiada importancia en competiciones como la Master League.









ML LEAGUE STRUCTURE

Costo: 500 WE

Esta opción nos permitirá cambiar la estructura de las cuatro ligas (incluida la Segunda División de la liga en que participemos) cuando empezamos la Master League. También nos permitirá empezar en Primera División desde el arranque.

EDIT MODE

Sería demasiado largo hablar de todas las características de esta opción, pero al utilizar una interfaz muy intuitiva y poseer un sistema de ayuda, creo que tampoco hace falta ser demasiado específicos. Igualmente, saber como transferir jugadores entre clubes y registrarlos en sus respectivas selecciones puede ser algo útil para el jugador novato.

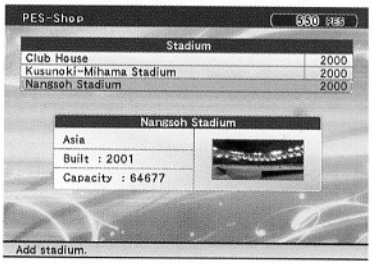
REGISTRANDO JUGADORES EN SUS SELECCIONES NACIONALES

1. En el menú de edición, seleccionar "Register Player" y luego "Nacional Teams"

2. Elegir la selección nacional y luego el jugador que nos gustaría reemplazar.

3. Desde el menú que se desplegará a la derecha, elegir el jugador reemplazante. Ambos futbolistas deben ser de la misma nacionalidad.

4. Finalmente, confirmar la decisión. Ese cambio se activará en la mayoría de los modos de juego de este WE, exceptuando el modo Online, y las partidas guardadas previamente de distintos torneos. Si un jugador es removido de su selección nacional y no juega en ningún equipo, pasará a integrar la lista de "Non Affiliated".

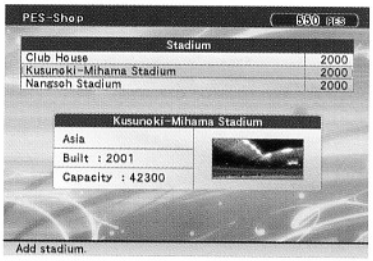


REGISTRANDO JUGADORES EN CLUBES

1. Seleccionar "Club Teams"

2. Elegir al jugador que nos gustaría registrar. Puede proceder de cualquier de cualquier equipo, nacionalidad, lista de jugadores libres, etc. Si el jugador está contratado por un club, deberemos transferirlo desde ese club.

3. Seleccionar el equipo hacia el que queremos transferirlo y presionar el Botón de Pase para confirmar. El cambio se activará en la mayoría de los modos de juego, exceptuando el modo Online y las partidas previamente guardadas. Cada equipo puede tener un máximo de 32 jugadores. Si el club seleccionado ya posee esa cantidad de jugadores, deberemos transferir a uno de ellos antes de inscribir uno nuevo.



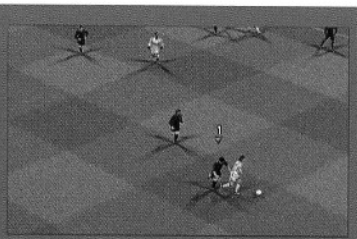
REMOVIENDO JUGADORES DE OTROS CLUBES

1. Seleccionar "Club Teams"

2. Seleccionar el jugador que nos gustaría remover de su equipo actual y presionar el Botón de Remate. Los jugadores de la base de datos serán movidos a la lista de "Non Affiliated". En caso de que se tratase de un futbolista creado por nosotros, regresará a la lista de jugadores editados.

REGISTRANDO JUGADORES EN CLUBES

Si su equipo favorito no se encuentra entre los licenciados en este WE: , no desesperen. Dispondremos de dieciocho espacios vacíos para crear clubes a nuestro antojo. Puede parecer una tarea un tanto engorrosa, pero podremos lograr resultados realmente interesantes con un poco de práctica y con la data suficiente. Los usuarios de Playstation 2 recuerden que el juego es compatible con teclados USB, lo que puede llegar a simplificar mucho las cosas.



CONCLUSIÓN

Para ofrecer una completa descripción de todas las características de Winning Eleven necesitaríamos de varios tomos de cien páginas cada uno. Y estamos seguros que en las versiones siguientes se agregarán muchas más opciones, modos de juego y mejoras en la jugabildad. A pesar de que hoy en día pareciese que no hay nada más que agregar o solucionar, la gente de Konami seguro se las ingeniará para seguir innovando. Obviamente, no será tarea fácil, más si tenemos en cuenta que prácticamente ningún otro título se encuentra en condiciones de hacerle competencia.

No olviden que la única forma de mejorar su juego será mediante la práctica. Mientras más partidos disputen, más conocimientos irán adquiriendo. Esperemos que esta guía les haya servido para incrementar sus habilidades y descubrir detalles del juego que aun no conocían.

10 MANUAL DE MOVIMIENTOS

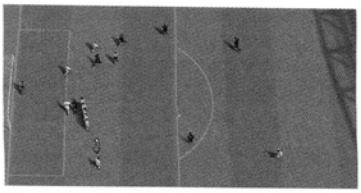
Podría decirse que entramos en una de las secciones más importantes para todos aquellos que recién estén aprendiendo a jugar.

A continuación veremos no solo las técnicas básicas para poder disputar un partido, sino también los movimientos más efectivos, vistosos y complicados a la hora de ejecutar, con excepción de los especiales.

66 MOVIMIENTOS SECRETOS

La ejecución de ciertos movimientos posee particularidades que los hace especiales. No todos son difíciles de realizar, pero hay que tener en cuenta ciertos aspectos, que veremos en esta sección.

72 TACTICAS Y ESTRATEGIAS



Muchas veces el desarrollo de un partido no dependerá de nuestras habilidades con la pelota en los pies, por lo que para no dejar nada librado al azar, lo mejor será planear una buena estrategia.

21 MASTER LEAGUE

Para esos días de lluvia que estamos solos en casa, nada mejor que jugar una Master League, la competencia distintiva de toda la

21 EXTRAS

Porque únicamente con ligas y partidos no alcanza para complacernos, Konami también nos ofrece una serie de extras bastante

+ CONTENIDOS

INTRODUCCION 4
Aprendiendo a Jugar 6

MANUAL DE MOVIMIENTOS
Indice 11
Defensa 17
Arqueros 22
Control de la Pelota 25
Gambeta 28
Pases 32
Centros 40
Remates 42
Corners 46
Tiros Libres 47
Laterales 49
Penales 51
Movimientos sin Pelota 52
Piruetas y Técnicas Especiales 53
Controlando de Estrategia 64
Controles Modo "Fix" 64
Árbitros 65
Movimientos Secretos 66
Movimientos Especiales 68
Movimientos "Super Cancel" 71

TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS
Introducción 73
Formaciones 73
Instrucciones a Jugadores 77
Instrucciones al Equipo 78
Cansancio y Fatiga 83

MASTER LEAGUE
Guía Básica 85
Creando una Master League 85
Estructura 88
Manejo del Equipo 89
Evolución de los Jugadores 91
Transferencias y Negociaciones 92

EXTRAS
WE-Shop 95
Edit Mode 97

EL FUTURO DE LA SAGA 100